DEVASA POSTER! DUVARINIZDA TİTANLARA YER AÇIN...



YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mart 2014/03 · 7.90 ₺ (KDV Dahil) · Sayı: 77 · ISSN: 1307-8933

THIEF
HIRSIZ VAR!

Titanfall
BETADAN AKLIMIZDA KALANLAR

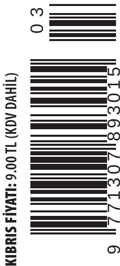
SKYRIM'DEN SONRA YAŞAM VAR MI?

THE ELDER SCROLLS ONLINE

OGZ
TOPLANTI NOTLARI
YENİ NESİL BU MUDUR?

KORSAN DOSYA
VPN ADINDA BİR DOST...

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2 | FINAL FANTASY XIII: LIGHTNING RETURNS | INSURGENCY
CONSORTIUM | WORLD OF TANKS XBOX 360 EDITION | FABLE ANNIVERSARY | DUNGEON KEEPER
THE LAST OF US: LEFT BEHIND | THE LEGO MOVIE VIDEOGAME | RYMDKAPSEL



DEVASA POSTER! DUVARINIZDA TİTANLARA YER AÇIN...

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mart 2014/03 · 7.90 ₺ (KDV Dahil) Sayı: 77 · ISSN: 1307-8933

ZAMANLAMA MANİDAR...

Thief™

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2 | FINAL FANTASY XIII: LIGHTNING RETURNS | INSURGENCY
WORLD OF TANKS XBOX 360 EDITION | CONSORTIUM | FABLE ANNIVERSARY | DUNGEON KEEPER
THE LAST OF US: LEFT BEHIND | THE LEGO MOVIE VIDEOGAME | RYMDKAPSEL

OYUNGEZ



32
The Elder Scrolls Online
İki ayrı beta oturumu, dolu dolu saatler sonunda kararımızı verdik: Oyunda sallanan abajurlar varmış. Hepimiz buna tav olduk.



57
RYMDKAPSEL
Telaffuzu ile ilgili yarışmalar düzenlemeyi düşünüyoruz. Kazananla da dalga geçeceğiz ödül olarak.



66
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
Gabriel'ın çektiklerine ortak olmak için yeni nesle ihtiyacınız yok. Ama dikkat, öfke problemleri var biraz.



60
LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII
Karizmasından çok güzelliğine odaklanılan masum kahraman Lightning'in işi başından aşkın yine.

ER'DE BU AY

MART 2014

38 **OGZ TOPLANTI NOTLARI #2: YENİ NESİL YENİR Mİ?**
Canımıza tak etti, oturduk ve yeni neslin nesinin yeni, nesinin kova olduğunu tartıştık. En çok kova seçeneği beğenildi.





72 **DUNGEON KEEPER**
Geçmişin hatrına açın ve bakın. Ne kadar hatırlarsanız, o kadar sinirleneceksiniz.

120 **NE ANDI BE**
Solid Snake'in sadece Raiden'a değil, bize de hayat hakkında çok şey anlattığı o anlardan biri işte karşımızdaki.



48 **Thief**
Garrett'ın geri dönüşü, içinde hem hüzün hem de keyif barındırıyor. Neden düzgün yapmıyorsunuz ki bunu arkadaş?! Ühü...

HOŞ GELDİNİZ...

Seni yeneceğim teslim tarihi...



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Biliyorsunuz, Oyungezer'in kronikleşmiş bir derdi var: Derginin çalışma takvimi bir türlü miladi takvimle denkleşmez. Ay mutlaka hesapladığımızdan önce biter, saatler daima bizden öndedir, dergi ille de gecikmek için iyi bir sebep bulur... Tıpkı bu ay gibi. Ayların en huysuzu, en çekilmezi, en aniden biteni 28 günlük Şubat yeterince büyük bir sorun değilmiş gibi bir de grafikerimiz Önder'imizin dergiden ayrılması... Fakat derginin yenilenme sürecinde kendimize bir söz vermiştik; "her şeyi değiştirmek" idi amaç. Ve evet, her şeyin içinde derginin çıkış tarihi de vardı.

Eylül ayından bu yana bir taraftan derginin içeriğini, tarzını, söz söyleme biçimini, odaklandığı konuları sıfırdan ele alırken, bir taraftan da ikişer üçer gün kazanmaya çalıştık her sayıda. Umuyorum ki böyle de devam edeceğiz. Henüz hedefi tamamen tutturmuş değiliz ama belli ki o da olacak. Sıradanlaşmadan, sıradan dergiler gibi biz de ayın 1'ini ofiste değil rafta karşılayacağız bundan böyle. Yine de büyük konuşmamak lazım. Hâlâ ayın 29'unda elimize geçen çok özel oyunlar için, bu davayı satma ihtimalimiz var çünkü.

Yeni sayıya, taptaze sayfalara, emeğini bu sayfalara dökenlere ve bize her halimizle katlanan okura selam olsun. Umarım 1 Nisan'da tekrar ve çok daha güzel bir sabahta görüşürüz.



ON ÜÇ GÜNÜN MEKTUPLARI



Ayın Postacısı

Berkan Cesur

Gitarist-editör Berkan bir gün kapıya dayandı… "SelamOGZ! okuru beni istiyor, görmüyor musunuz! Verin artık yazayım, bitsin bu hasret, sevenleri ayırmayın artık yete..-" Baktık susacağı yok, getirdik çantayı, taktık omzuna, içi mektup doluydu, ağırdı. Berkan sevineceğine yuvarlanıverdi yere. Berkan sadece 45 kiloydu.

Bize Yazın!

Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!



Bir Derdim Var Artık

>> Bol merhaba Berkan Abi. Beni hatırlamış olabilirsin, bir sosyal medya platformunda kısa da olsa görüşmüştük. Bu sefer de buradan konuşalım, dertleşelim istedim.

Selam Selmaan! Evet, tabii ki hatırladım. Hoşgeldin, geç bakalım şöyle.

Çok nitelikli bir insan olduğunu düşünüyorum Berkan Abi, ama sanırım en büyük ve de en önemli niteliğin özgür olman. Canın istediği zaman kalkıp Yunanistan'a gidebiliyorsun, konserlere katılıyorsun, hayallerinin işinde çalışıyorsun ve neredeyse kimse seni sınırlayamıyor.

Bu kesinlikle yaşadığım şeyleri yansıtma tarzıyla ilgili. Sıkıntılı kısımları törpülüyorum ben. Misal tamamen çulsuz bir şekilde bir yerlere eğlenmeye mi çıktım, öyle kendi sınırlarımı koyarak eğlenirim ki ne kimse cebimde beş kuruş olmadığını anlar, ne de ben eğlencemden geri kalırım. Hiç göründüğü gibi düşünme yani, ben de kuş gibi özgür değilim, fazla özgür gibi gözüküyorum çünkü sevdiğim şeyleri yapıyorum.

Mesela ben hiç bir rock konserine gitmedim, istediğim kadar oyun oynayamıyorum, çoğu zaman istemediğim şeyler yapmak zorunda kalıyorum ve bu bazen gerçekten canımı sıkıyor.



Selam OGZ! sayfalarının ne kadar zor durumda hazırlandığını tahmin bile edemezsiniz...

Bunun sebebi direkt olarak küçük yaşta olman. Bu tutkunun meyvesini zamanı geldiğinde yiyeceksin. :)

Çoğu kişi sıradan bir ergenden farklı olduğumu söyler. Bazen bu farklılık hoşuma gidiyor, kendimi diğerlerinden daha derin sularda yüzer gibi hissediyorum.

Big Fish'te Edward Bloom'un kemikleri yaşına göre çok hızlı büyürdü. Bir ansiklopedide aynen şunu okumuştu; küçük balık büyük okyanusta yaşarsa, büyür. Senin okyanusun hayallerin, büyük hayaller seni yaşına göre çok daha olgun ve derin yapıyor demek ki.

Ama sonra birden bunun o kadar da güzel bir şey olmadığını anlıyorum. Çok şey bilmek iyi, ama bu bilinenlerin arasına bazen o kadar kötü şeyler giriyor ki... Hele de bu kötü şeylere karşı hiçbir şey yapamamak en kötüsü. Çaresiz, bir sandalyeye zincirlenmiş hissediyor kendini insan. Seni çıldırtan, yavaş yavaş beynini kemiren şeyler görüyorsun, ama başkaları görmüyor. Onlara göstermeye çalışıyorsun, seni dışlıyorlar. Ve beni en çok üzen şeylerden biri de ne biliyor musun sevgili Berkan Abi? Toplumdan dışlanmamak, yalnız kalmamak adına olmadığın biri gibi davranıyorsun. Bunu maalesef çok küçük bir yaşta yapmak zorunda kaldım. Toplumun, sistemin, kuralların önünde diz çöküyorsun. İşte o zaman farklı olmak iyi değil belki de, diye düşünüyor insan. Sen de bu yollardan geçtin mi? Anlatmaya çalıştıklarımı anlıyor musun? Çok az kişi anlıyor çünkü.

Bunu yüksek sesle söyleyebilme cesaretini takdir ediyorum. Seni içten bir şekilde anlıyorum, hiiiç merak etme. Dediğim gibi, bu farklı oluşunun ileride çok büyük kazanımlarla sana geri döneceğini göreceksin. Bir adım ileride olmak her zaman iyidir.

Bilmiyorum, belki de ben öyle hissediyorum. Geleceğe doğru değişeceğini

Video Games & Learning

Merhabalar, Wisconsin-Madison Üniversitesinden aldığım Video Games & Learning dersinden bildiklerimi, size göndermek maksadıyla yazdım. Niye yazdığımı ben de bilmiyorum ama yazdım. Oyungezer olarak Türkiye'de tek sevdiğim oyun inceleme medyası olduğunuz için size de göndermek istedim. İşinize yarar mı bilmiyorum, hatta belki bunları zaten benden iyi bir şekilde biliyorsunuzdur belki ama yine de göndermek istedim. Söylemeden de geçemeyeceğim dergide yayınlanırsa, Max çubuğunda bedava bulmuş çocuklar gibi sevinirim. :D

Saygılarımla. -Samed Sivaslıoğlu

E o zaman Max çubuğundan iki tane bedava çıkmış gibisinden bir hareket yapıp hemmen notlarını paylaşalım; http://bit.ly/1hE1IOW

Bu değerli bilgiler için çok teşekkür ettik Sayın Samed!



Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











umuyorum ama o zaman da kocaman bir kaygı ve bilinmezlik sarıyor etrafımı. Bazı abiler/ablalar da bunlar geçici şeyler diyor. Kendimi senden daha az özgür hissetmemin nedenini biliyor musun? Biliyorsan bu nedir ve bundan nasıl kurtulabilirim? Umarım canını sıkmamışımdır, cevapların için şimdiden teşekkürler. Sizleri, tüm Oyungezer ailesini çok seviyorum. Bizlere verdikleriniz çok değerli şeyler ve hepsi için tek tek teşekkür ederim.

Hayat rutinini sevdiğin şeyler üzerine kurman gereken yaşın başlarındasın. Bu kafada gidersen (böyle söyleyince kötü bi' şeymiş gibi oldu ama değil) idealist bir genç olup birçok şeyi başaracaksın. Kendini benden daha az özgür de hissetme.

> "BEN DE SENİN YAŞINDAYKEN ÇOK OYUN OYNADIĞIMDA BİLGİSAYARIMIN FİŞİNİ ÇEKERLERDİ."

Ama hayallerin peşine düşerek şimdi bunları hatırlayınca gülmelerini sağlayacak pozisyona getirdim hayatımı. Öneririm ama güdümlü terliğe dikkat, ehehe.

Hoşçakalın. Selman Egin

Hoştilkinin.

Merlin'in Kazanı'ndan Taciz Ateşi

>> Battırfiyıllld!!! Yazmasam ölürdüm :(

Tayfun Kumaş

O halde o ana geri dönüp, o cevabını tekrar yaşayalım Tayfuncuğum...

Merhabalar Efendim

>> Merhaba, ben Berkan Toktaş.

Selam adaş!

15 yaşındayım ve sıkı Oyungezer takipçisiyim.

21 yaşındayım ve alkol terapi seanslarındaki gibi hep birlikte ayağa kalkıp "merhabaaa Berkaaaan" diyelim istedim bir an.





Sinan Abi'nin hiç 10 dakika olmayan ilk 10 dakika videoları, uzun ve kesinlikle göze hitap eden incelemelerle, kendimi daha da içinde hissediyorum her şeyin.

Valla ne yalan söyleyeyim, bir incelemeye girişmeden önce ilk baktığım şey Sinan Abi'nin o oyuna İlk 10 Dakika videosu çekip çekmediği. Sinan Abi hakkında ortak fikirlere sahibiz yani...

Bu arada Mart sayısında "Selam OGZ" sayfaları Berkan abiye emanetmiş, isimlerimizden dolayı ayrı bir sevgi var tabii ki de. :D Her neyse buradan tüm Oyungezer ailesine sevgiler, saygılar ve selamlar diyorum. Ben sizleri unutmadım siz de beni unutmayın. :D

Unutursak küsersin, mektubunu kesersin Berkan, güle güle!

Ciddi Konular

>> Selamlar Oyungezer Ailesi.

Selam Burak!

Klişe girişim ve büyük olasılıkla ne oluyoruz dedirten başlıktan sonra direkt konuya girecektim ama Oyungezer'i ve ondan önceleri Level'ı yıllardır takip etmeme rağmen bir kere bile merhabalar demediğimi fark ettim. Utangaçlığımın bunda etkisi var elbette ama dürüst olmak gerekirse soracak bir şeyler bulamamam asıl sebepti. Sizleri sessizce, gölgelerden takip ettim hep (fonda gerilim müziği başlar). Ta ki bugüne kadar. Girişi fazla uzattım ama sorularıma geçmeden önce son bir cümle yazacağım. Eğer ben oyun konusunda aradığım her şeyi internette bulabildiğim halde hâlâ her ay Oyungezer alıyorsam bu sizin oyuna olan tutkunuzun ve yaptığınız işi ne kadar sevdiğinizin en büyük göstergesidir diye düşünüyorum, içten teşekkürlerimi sunuyorum ve sorularıma zıplıyorum.

Burak iyi dileklerin için sağol ama galiba girizgahı okurken iki adet doğumgünümü kaçırdım. Ehehe, hadi zıplayalım bakalım.

İnternet yasağı/sansürü hakkında fikrinizi merak ediyorum. Büyük ihtimalle önümüzdeki aylarda bir konu yazısı yayınlayacaksınız ama ben yine de düşüncelerinizi öğrenmek istiyorum. Olayın korsan paylaşımı yasaklama kısmını kenara bırakıp sansür yönünü ele alırsak düşünceleriniz neler? Ben şahsen 2014 yılında Türkiye'ye yakıştıramıyorum böyle bir şeyi. Oldukça ciddi ve üzerinde durulması gereken bir konu olduğunu düşünüyorum.

Oyungezer ekibi adına toplu olarak cevap veremiyorum elbet ama ekipteki herkesin sansüre karşı duruşta olduğunu sanırım söylememe bile gerek yok. Benim sansür hakkında bir düşüncem yok. Toptan gudik ve gereksiz buluyorum. İnsan kendini koruyabilecek kadar donanımlı. En kötü bunu yapabilecek paravan uygulamalar var iken "koruma" adı altında sansürü dayamak ne mantıklı ne de elle tutulur bir şekilde faydalı... İşin altında siyasi sebepler yattığı malumun, ama bunlara ayrı bir platformda daha derin değinirsek daha faydalı olabileceği düşüncesindeyim.

Bildiğiniz üzere Şubat ayında PlayStation Plus üyelerine ücretsiz olarak >>

Dev Hizmet

Siz de mi İlk 10 Dakika'larının neden hiç 10 dakika olmadığını merak ediyorsunuz? Siz de mi "anneeeaa 10 dakika dahaaa" diyerek 10 dakika daha bilgisayar izni aldınız ama 500 saatlik İlk 10 Dakika videosu yüzünden müşkül duruma düştünüz? Biz de öyle düşünmüştük! Sizin için bunun sebebini Sinan'a sorduk. Eşekle ilgili bir şeyler söyledi, çok anlayamadık. Sebebini bırakalım da dev hizmete geçelim. Sizin için en 10 dakika olmayan "İlk 10 Dakika" videolarını derledik!



Assassin's Creed III
57 Dakika 53 Saniye
http://youtu.be/vicF2SKmNq8



XCOM: Enemy Unknown
38 Dakika 36 Saniye
http://youtu.be/P_nlRj0f3-g



Resident Evil 6
37 Dakika 54 Saniye
http://youtu.be/vD5F1Av7s5M

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Outlast oyunu sunulacaktı. Fakat oyunu vermediler ve yerine Soundshapes adlı platform oyununu verdiler.

Outlast'in içerdiği şiddet ve cinsel temalar nedeniyle yasaklandığı söyleniyor ama oyun Steam'de satılıyor ve bilgisayarda oynanabiliyor. Zaten PEGI gibi oyunu yasaklayacak bir denetim mekanizması yok ülkemizde bildiğim kadarıyla (oyunlar konusunda). Sony Türkiye forumlarında insanların mesajları siliniyor, şikayetler kayda alınmıyor ve oyunun yasaklanması ile ilgili adam gibi açıklama yapılmıyor. Ben Sony'nin, Microsoft'un veya Valve'ın iplerinin biz oyuncuların elinde olduğunu ve elimizden geldiği kadar sesimizi duyurmamız gerektiğini düşünüyorum. Sizin bu konuda fikirleriniz neler? Sony Türkiye ile iletişim halinde misiniz? Ülkemizde oyun konusunda en gelişmiş merci olarak Oyungezer'i görüyorum açıkçası ve size fikir danışmak istiyorum. Sizce bu konuda oyuncular nasıl bir yol izlemeli? Bugün Outlast yasaklanıyor, yarın hangi oyunun yasaklanacağını bilmiyoruz. Bu konunun ciddi bir şekilde ele alınması lazım.

Bizim PEGI'miz yok ama Balıkesir Valiliği'miz var biliyorsun! :) Sansür konusunda tüm güç sahiplerinin aynı stratejileri izlediği bir gerçek; despot olup cevaptan kaçınarak sansürü devam ettirmek... Ama kullanıcılar olarak bizim de arkadan dolanmak, başka çıkış yolları aramak yerine doğrudan problemin karşısına dikilmek gibi bir sorumluluğumuz var. Sony Türkiye'nin doğrudan sorumlusu olmadığı, +18 bir eserin bedava paylaşılamaması gibi bir yasak karşımızdaki. Asıl sorgulanması gereken de zaten bu yasakların neden hayatımızda olduğu, nereden çıktığı... Yoksa Outlast'i her türlü oynarsınız, o dert değil.

Son sorum kişisel olacak biraz ama lütfen mazur görün. Şu an İTÜ'de uzay mühendisliği okuyorum, 3. yılım ve oldukça geç de olsa programlamadan çok zevk aldığımı fark ettim son 1-2 yıldır. Hiçbir şey için geç olmadığına inanmak istiyorum yine de :) Youtube'da bulduğum tutorial videoları ile kendimi geliştirmeye çalışıyorum C++, DirectX gibi konularda. Robotik, yapay zeka ve en çok da oyun yapımı konularında bir



Minecraft'ın kimil zararlıları da DVD'yi özleyecek! Onuralp Erte göndermiş.

şeyler yapmak istiyorum. Sizce nasıl bir yol izlemeliyim? Tekrar ÖSYS'ye girip bilgisayar mühendisliği okumak mantıklı mı sizce? Ya da SAT sınavlarına hazırlanıp Amerika'da şansımı mı denemeliyim? Ya da kendi kendime çalışmaya devam ederek bir şeyler başarma şansım var mı sizce? Açıkçası kafam aşırı karışık şu sıralar ve bir pusulaya ihtiyacım var :)

Bu soru kesişim kümemize denk gelmiş, ikimiz de şanslıyız. Ben de kendini oyun yapımı konusunda geliştirmeye çalışan, kodlama konusunda da web programlama dalında deneyimli biriyim. Bir sevinç daha sunayım; bilgisayar mühendisliği okuyorum. Öncelikle hiç hafife almadan Game Maker'ı keşfetmeni ve kurcalamanı öneririm. C bazlı, PHP'ye çok benzeyen GML dili ile kısa zaman içerisinde harikalar yaratabiliyorsun. Hele hele ilgin sprite bazlı 2D oyunlara daha yatkınsa, başka hiçbir şeye ihtiyacın bile olmayabilir. C#'a meyledip Unity'e sararak daha geniş bir yelpazede kendini geliştirmen de mümkün. Dikkat ettiysen hiç okulla ya da bilgisayar mühendisliği okuma fikrinle ilgili bir yorumda bulunmadım. Çünkü emin ol gerek yok. Tamamen kendi fikrim olmakla birlikte, bilgisayar mühendisliği eğitiminin, "kodlama"ya yeni yeni alışacaklar için ısındırma evresi olmak dışında bir işe yaradığını düşünmüyorum. Emin ol eğer istekli ve disiplinliysen, evinde, bilgisayar başında, okulda öğreneceğinden çok daha hızlı ve iyi öğreneceksin. Kolay gelsin!

Sorularım bu kadar. Baya uzun yazmışım ve büyük ihtimalle yayınlanmayacak. Açıkçası yayınlamazsanız şaşırmayacağım ve kesinlikle alınmayacağım. Zaten

İSSSYEEEAAANNN

Oyungezer Şubat sayısını 63 TL tutarındaki Neverwinter koduna aldanarak almış bulunduk. Fakat kodun içeriği dergi parasının çeyreğini bile çıkarmadı.

Çok yazık Sayın Oyungezer, çok yazıkkk...

Arkadaşım ile beni kaybettiniz Oyungezer, bu sizin kaybınız. Şimdi içinizden "kaybetsek n'olcak ulan" dediğinizi duyar gibiyim amma ve lakin aslen öyle değildir.

Unutmayın;

Bir **çivi** bir nalı düşürür; bir nal düşerse bir at düşer; bir at düşerse bir yiğit düşer; bir yiğit düşerse bir ordu bozulur.

Sevgili isimsiz kahraman, 63 TL değerinde Neverwinter kodu vaat etmedik ki biz, tüm kodların toplam değerinin 63 TL olduğunu söylüyorduk. Aramızdaki yanlış anlaşılmayı kendi kodumu da sana gönderdiğimde tatlıya bağlayabileceğimizi düşünüyorum. berkan@oyungezer.com.tr'ye bir ulaş bakalım.

> "BUGÜN OUTLAST YASAKLANIYOR, YARIN HANGİ OYUNUN YASAKLANACAĞINI BİLMİYORUZ."

TWITTER'DA DEMİŞLER!



>> Oyungezer'i koğuşa soktuğumda şu soru yeminlen yankı yaptı: "Hile sayfası nerde ya?" @hakanozgul

>> Oyungezer'in her sayısını ayın ortasında çıkarması oturup ağlanılabilecek durumlardan biri @metinturkmen_

>> Oyungezer dergisini bulacam @sakaa41

o beklentiyle yazmadım. Uzun süredir yazmak isteyip yazacak bir şeyler bulamıyordum. İçimi döktüm ve rahatladım :)

Şimdi cevaplayarak seni büyük şaşırtmış mı olduk, ne olduk? :p

Başparmaklarınıza kudret ve güç diliyor ve iyi çalışmalar diyerek mektubumu bitiriyorum.

Burak Canik

Biterken çalıyordu:
Andy James - Dream of Becoming

Ben de bu güzel mektubun için teşekkür ediyor, benim biterken çalıyordu'mu paylaşıyorum: M83 – Skin of the Night

Biriktirdim Doktor Bey, Biriktirdim!

>> Merhaba Berkan Abey,

Abey!

ve gelip giden Oyungezer Tayfası...

Övdün mü, sövdün mü, hiç anlayamadık. :(

Adım Seyyah Emre -Emre soyadım, gerçek ismim Özgür Seyyah Emre-.

Ben de tam ismimi açık ederek bir karizma düşürme yoluna gideyim madem: tam adımın Cemal Berkan Cesur olduğunu biliyor muydun?

Seni bekliyorum kaç aydır Berkan Abi. İncelemelerinin Spelunky'den beri hayranıyım. Çok beklemeden sorulara geçeyim.

O halde zamanı gelmiş! Hayran biraz fazla kaçtı sanki yahu, dur bakiim mütevazı olmaya çalışıyorum.

Neden dergide 1-2 sayfa yazıyorsun, ben senin de Nurettin abi gibi popüler

Basıldığı Yer: Çıkış noktası
...vaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
...asri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
inceleme
Güçlü noktası
...Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr
→ merak.edilen.noktası
pixel
son noktası

Oyungezer'in Önemli Noktaları

Okurlarımızdan Semih, "Oyungezer'in Önemli Noktaları" adlı sanatsal bir çalışma yapmış. Az önce telefon geldi, Dali yattığı yerde ters dönmüş, Da Vinci ise gözyaşları içinde...



Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











oyunları incelemeni istiyorum. Neden yazmıyorsun? Yazsana :D

Aslına bakarsan her ay ortalama bir 8-10 sayfa arası yazıyorum, hakeme gözlük, eline sözlük! :p İçine doğmuş sanırım, bu ay (yani şu an okuduğun bu dergi içerisinde) Selam OGZ! sayfaları ile birlikte 19,5 sayfa yazmış bulunmaktayım.

Ben de büyüyünce sizin gibi Oyungezer'de editör veya serbest yazar olmak istiyorum acaba -gerçi maaş sorulması ayıptır ama- ne kadar kazanıyorsun aylık Berkan abi?

Umarım sen de benim gibi bir gün hayallerine kavuşursun Seyyah'cım! Maaş konusuna gelince, biz serbest yazarlar maaşlı değil de telif bazlı çalışıyoruz. Yani kazancımız performansımızla doğru orantılı gibi bir şey. Ama şu kadarını söyleyeyim, elime üç trilyon para da geçse, üçüncü güne bitirip geri kalan 28 gün makarna yemek zorunda kalıyorum. :(

Sence çoğu bağımsız yapımcı oyunlarında 3D'ye geçer mi, geçerse de ne zaman geçer?

I-ıh geçmez. Yüzlerce sene sonra bile 2D oyunlar oynanmaya devam edecektir. 3D ya da 2D tercihi teknolojiyi ne kadar kullandığımızdan ziyade, bir kaygı ve ilgi meselesi. Battlefield 4'ü yapabildiğimiz bir çağda Hotline Miami'ye de ayılıp bayılıyoruz, düşünsene?

Bir diğer hayalim de bağımsız bir oyun yapımcısı olmak ama babam bana ortodontist ol diyor. Babam benim değişik mesleklerle uğraşmamı istiyor. Ama ben oyun oynayarak veya oyun yaparak hayatımı kazanmak istiyorum. Sen neyi önerirsin?

Neyi olmak istersen onu olmanı isterim, önermem. Hayatla ilgili önerilerde bulunmaktan çekiniyorum. Babanın istediği gibi biri olup az mutlu ve zengin olabilirsin. Ama hayallerinin doğrultusunda gidersen çok mutlu ama çulsuz da olabilirsin. Ya da herhangi birinin peşinden gidip çok mutlu ve çok zengin, çok mutsuz ve tümden çulsuz olman da mümkün. Her şey mümkün ama istediğini yapmazsan içinde her zaman ukte olarak kalacaklardır, emin ol.

Ben yakın zamanda DayZ ve Arma 3 oynadım Bohemia Interactive de indie bir yapımcı ama oyunların grafikleri Call of Duty: Ghosts ya da Battlefield 4 ile yarışıyor. Sen DayZ'yi oynadın mı?

Yok aslında, gerçekten kapışmıyor. Hele DayZ'yi, bahsettiğin modern FPS'lerin grafikleri ile kapıştırmanın imkanı yok. Maalesef herkes kendi bütçesinin el verdiğince grafiklerin yüksekliğine yönelebiliyor. »

Anket



>> @OYUNGEZER: HANGİSİYLE GİZLENMEK DAHA ZEVKLİ? (47'NİN YERİ AYRI) #OYUNGEZER

Karakter	Oy
Corvo Attano	%33
Garrett	%9
Sam Fisher	%58

>> @OYUNGEZER: SİZCE BAŞKA HANGİ OYUNUN LEGO'LUSU ŞAHANE OLURDU?

Uncartıd! @LetsBeGamer

eskiden theme hospital vardı onun lego'su çıksa demişimdir hep @AzBilenAdam

gta yı öyle düşünsenize @GAMEmaster577

>> OYUNGEZER'İN BU AYKİ KAPAĞI İÇİN KİM NE DEDİ?

01 oyun kötü ama dergi kapağı çok güzel olmuş. helecanla bekliyorum. -Bonecrusher

02 Harika kapak, gördüğüm kadarıyla içerik de gayet sağlam. can-ı gönülden tebrik ediyorum :) -Arkhenon

03 elinize sağlık abi ama kapak daha "albenili" olabilirdi bence. -Pomeron

04 THIEF yazan taraftaki abinin Garrett'a benzemesi :) -blaxis

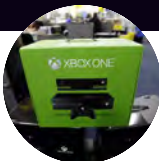
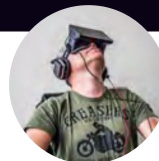
05 Kapak olarak Castlevania: Lords of Shadow 2 dan gabriel feci olurdu aslında. -Fatih Yıldız

>> @OYUNGEZER: YENİ NESLİN OFİSE GELİŞİ NASIL OLDU? (BASKIYA 5 DAKİKA SORUSU)

XB1'ın ofise gelmesiyle yeni nesli tam görmüş olduk diye ceğim ama o XB1 önce bizim eve geldiydi nabeer. **@pebblesinmymind**

Bir ara Oculus Rift geldi işte, öncesi hafif buğulu zihnimde. Yeni nesil öyle geldi sanki. **@sarpkurkcu**

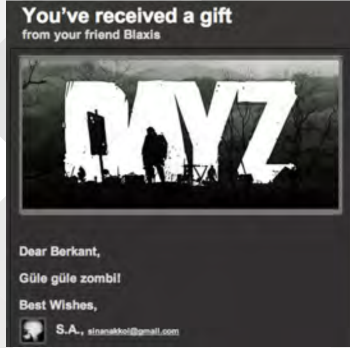
Mutfakta dökme çaydan demlik poşet çaya geçtik, sayılır mı? **@erengy**


Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

"Bir yıl sonra hâlâ adımı yanlış yazsa da, herkes böyle DayZ hediye eden bir patron ister eminim ki..."



DayZ'yi ise geçenlerde Sinan Abi hediye etti.

Evet sorularım bu kadar, biraz uzun yazmış olabilirim ama 2 yıldır içimde biriktirdim :D Hadi kalın sağlıcakla ve geçen ay yaptığınız OGS reklamı şahaneydi :D

Yine bekleriiiiiiiz. Bu sefer iki yıl sürmesin.

Ne olacak bu AC'nin hali?

>> Merhaba hepinize. Nassınız iyi misiniz? Bu arada kızkardeşim Sinan abiye aşık oldu büyüyünce onunla evlenecekmiş :) Öhm. Neyse sorularıma geçiim. Eski oyunlarını oynamak istiyorum ama indirmeye çalıştığımda saçma dosyalar indiriyor, ne yapmam gerek? Yoksa PS1 mi lazım?

Eski oyunlarını derken? Anlayamadım. Eski PC oyunlarını mı yoksa bahsettiğin PS1 oyunlarını mı oynamak istiyorsun? Artık PS1 için mükemmele yakın emülatörler var biliyorsun, küçük bir "PS oyunları oynamak" Google aramasıyla istediğin sonuca ulaşabileceğini düşünüyorum.

İlk oynadığın oyun ve konsolu nedir? Ben ilk Metal Slug oynamıştım.

Benim ilk oynadığım oyun net olarak Tetris'ti. Bu sayılıyor, değil mi? Halam bana mavi kenarları olan bir Tetris almıştı, hem hesap makinesi olarak kullanılabiliyor hem de oyun oynanıyordu. O gün için yüksek teknolojiydi bunlar, kıkırdamayın ulen!

Nereye gidicek bu AC hali? Sence CoD gibi fiyaskoya dönüşür mü?

Derginin Assassin's Creed serisiyle tek ilgilenmeyen yazarına bunu sormuş olman fiyasko asıl Yusufçum! Ama Call of Duty'nin bu ay ördekli silah skini içeren oyun içi eklenti paketini gördükten sonra hiçbir oyunun o düzeye düşeceğini düşünmüyorum.

Facebook hesabınıza kim bakıyor hep merak etmişimdir? Ha bu arada DVD koymayı kesmeniz iyi olmuş zaten evimde bir tarafta toz topluyorlardı. Söyleyeceklerim bu kadar, Goyuncuğu da alıp kaçarım goodbye ;)

Yusuf Yaşarsoy

Bi Şey Sorucam

İyi günler dergiyi zevkle okuduğumu belirttikten sonra size sorumu sormak istiyorum. Türkiye'de oyun alım satımı yapmayı düşünüyor musunuz? Bildiğiniz üzere Aral Game'den oldukça çok şikayet var. Üstelik oyunları orijinal almamıza rağmen TR dil desteği eklenmiyor. Bu işe girmeyi düşünür müsünüz?
-Onur Özcan

Yapımcı firmaların TR dil desteği sunması için gerekenden çok daha az orijinal kopya oyun satın alıyoruz. FM, torrentten indirilme sayılarını açıkladığında başı çekiyorduk hatırlarsan... Durum böyle olunca onları da çok suçlayamayız, değil mi? Diğer konuya gelirsek, Oyungezer'in halihazırda böyle bir projesi yok. Ama TTNET Playstore ile aramız iyidir.



Sosyal medya tarafımız biraz karmaşık. Ara ara herkesin uğrak noktası olabiliyor ama ana kontrol Ozan'da diyebiliriz *(yayın Pozan'da, mesajlar bende -Sarp)*. Ben de Oyungezer'le ilişkim "okur" pozisyonundayken dergiyi aldıktan sonra DVD'yi bir kenara atardım. Sonrasında da bu fikrim değişmedi *(yazdım bunu bir kenara -Eren)*. Seninle de hemfikir olduğumuza sevindim. "Goodbye!"

Soru çok, konu yok

>> Merhaba Berkan, ben Zonguldak'tan Arda. Öncelikle bizleri oyun dünyasının pırıltılı caddelerinde gezdirdiğiniz için teşekkür ediyorum ve nitrolanmış bir hız ile sorularıma geçiyorum.

Selam Arda, kilometreler öteden aynı sayfada buluşmak ne kadar mucivezi bir şey, değil mi? Ofisimizin karşı sokağı "Susam Sokağı". Pırıltılıdan ziyade oyun hamuru kokan bir mizacı var bence buraların. Ya ne diyorum allaşkına ben?

Ortaçağ'da mı yaşamak isterdin yoksa uzak gelecekte mi?

Ben yine geek'likten ödün vermeden uzak geleceği isterim sanırım. Ne kadar doğa, çim, yeşillik adamı olsam da sanırım asla vazgeçemeyeceğim bir şey teknoloji. Broken Age'e dönmesin de sonumuz...

Ya bu Sims'in nesini seviyorlar? Ben bunu anlayamıyorum. Oturuyorlar bilgisayarın başına, bir adama iş bulacam diye bir saat onla uğraşıyorlar. Ya da ev kurmak için. Sims ile uğraşacağıma topluma hizmet ederim daha iyi!

Ne demişler, zevkler ve renkler tartışılmaz. Sevilen ve herkes tarafından benimsenen oyun türlerinde bile oyuncuların farklı zevklerinin oyun stilini ne kadar değiştirdiğine tanık olabiliyoruz. TERA'nın karakter yaratma ekranında 1,5 saat geçirmiş bir kız tanıyorum (Selam Ayça!). Yani durum böyleyse, Sims'te bile gizli bir eğlence vardır senin anlamadığın, emin ol... Herkesin beynini tetikleyen şeyler farklı. Ben de simülasyon oyunlarını hiç sevmezdim ve senin gibi zaman kaybı olduğunu düşünürdüm ama sonra değiştim. SimCity'yi sever misin peki? Keşke ben de senden cevap alabilsem bu sayfada.

Müdür, sen cacığı sever misin? Ben çok severim. Bir de semizotuyla yapılanı vardır o da çok güzel oluyor.

Olm, sayfayı kokuttun! (Şaka maka, çok severim, ve şu an canımı çektirdin...)

Tomb Raider ablaya evlenme teklifi edecektim. Döver diye korktum. Edeyim mi?

Valla ben küçükken aynı hayali Angela Gossow için kurardım. Dolayısıyla, bence hiç durma, teklif edebilirsin.

Bazı arkadaşlar diyor ki "ben derginizi aldığım gün bitiriyorum". Hulen oğlum ben 3. ve 4. sınıftaki okuma yarışlarında birinci olmuş adamım, dergiyi en az 3 günde bitiriyorum. Yani hiç mi işleri yok bunların hiç mi yemez içmez bunlar?!?

Bana kalırsa bence de mümkün değil dergiyi tek solukta bitirmek – tabii burada derginin tamamını okumaktan bahsediyorsak-. Ama bence o arkadaşlar sadece beğendikleri ve ilgilerini çeken yerleri okuyor. Bunda bir yanlış da yok elbet.

Mektubun ya eksik gelmiş ya da bi' anda bitmiş. Güle güle Arda, güle güle Zonguldak!



Gelecek Ayın Postacısı

Her fırsatta Chiba'ya uçak bileti kovalayan, Akihabara'ya yolu düşerse ölüsünü çekip alacağımız Ömer Akdağ'a kitlemiş bulunuyoruz gelecek ayı. Öyle ki, Berkan'ın bile haberi yok bundan. OGZ Gece Timi kararı verdi, Tsubasa gibi topu attı.

Birbirinize karşı değil, beraberce oynayın!

dayanışma oyunu™



Üç yaştan itibaren her yaştan oyuncu için • ailece ve arkadaşlarla • rekabet etmeden oynanan 13 kutu strateji oyunu • Avrupa ve Amerika'dan sonra • şimdi **nomi oyun**'la Türkiye'de!



Sunny Games'in Türkiye tek yetkili distribütörüdür.



www.nomioyun.com • www.dayanismaoyunlari.com • facebook.com/nomioyun • twitter.com/nomioyun

Kör Saatçi



Furkan Faruk Akıncı
faruk@oyungezer.com.tr

SÜRGÜN

Küba – 2035
El Floridita

... O gece yattığımda içimde bir huzursuzluk vardı. Hani insanın içine garip bir sıkıntı çöker de sebebini çok bilemezsin ya... Gerçi sen daha nereden bileceksin... Öyle bir histi işte. Belliydi bir şeyler olacağı. O dönemlerde herkes yaşadıklarının sonucunu merak ediyor ancak kimse o kadarını beklemiyordu. Bir anda oldu her şey... Babalarımız anlatırdı eskiden "bir sabah tank paletlerinin altında uyandık, kendimize geldiğimizde zamanda geriye gittiğimizi fark ettik" diye. Biz daha beterini yaşayacağımızı hiç düşünemezdik. Kendi kıçımızı kurtarmaya o kadar odaklanmışız, kendi bencilliğimizin bataklığında o kadar boğulmuşuz ki kendimiz için iyisini yaptığımızı düşünürken, büyük resmi görememişiz hiç.

Dedim ya o gece yattığımda içimde bir huzursuzluk vardı ve bir şeyler olacağı belliydi. Uykuyla uyanıklık arası tuhaf sesler duymaya başladık. Zaten oturduğumuz apartmanın duvarları inceydi; komşu hapşırsa duyardık. Daha hava ağarmadan, aşağıdan gelen çığlıklara uyandık. Camlar, çerçeveler aşağı iniyordu. Dışarıdan da tuhaf bağırışlar geliyordu: "Çıkın lan dışarı soysuzlar!", "Çıkın lan yoksa biz gireriz!"

Biz kafamızı dışarı uzatmaya korktuk fakat sesler giderek yükseliyordu. Sonra olayın sadece alt komşu olmadığının farkına vardık. Bütün mahallede tuhaf şeyler oluyordu. Her yerden bağırışlar, alarm sesleri ve nihayetinde silah patlamaları gelmeye başladı. Sanki beş dakika içinde savaş çıkmıştı. Elimiz ayağımız titriyordu. Perdeleri çektik ve televizyona sarıldık. Haber kanalının alevler içinde verdiği manşet başımızdan aşağı kaynar suları boca ediyordu: İç Savaş!

Yıllardır birbirine kırdırılan kim varsa sokakları savaş yerine çevirmeye başlamıştı evlat... Kolluk güçleri olaylara müdahalede yetersiz kalmış, Birleşmiş Milletler devreye girmek üzereydi. Bir gecede mi? Evet evlat, bir gecede... Sanki birisi samanlığa bir kibrit çakmış ve bir anda ortalığı alevler sarmıştı. Artık büyüdün evlat, evinin başına neler geldiğini bilmen lazım. Her gün gidip geldiğim sokakların ortasında boğazlar kesiliyor, misafirliğe gittiğimiz komşunun evi yağmalanıyordu. İkinci gün semtin telefon hatları, vericileri kesildi, kimseden haber alamaz olduk. Zaten birinci haftanın sonunda başkaları bizim için demokrasi getirmeye soyunmuştu bile. O hep haberlerini izleyerek büyüdüğümüz, kendimize hiç yakıştırmadığımız ülkelerden biri olmuştuk göz göre göre...

O yılların özünde ne vardı biliyor musun? Herkes herkesten nefret ediyordu. Irklar, mezhepler, cinsiyetler, hatta takım taraftarları bile... Öyle bir nefretti ki bu, ülkenin tamamı gergin geziyordu. Herkes birbirine batıyor, ipler her geçen gün gerilmeye devam ediyordu. Zaten gerisi çorap söküğü gibi gelmişti. O dönem herkesin farklılıkları üzerine gittiler, kimin ne farklılığı varsa onu "öteki" ilan ettiler. Kötü adamlar yarattılar birileri için. Kendi amaçlarını bu şekilde gizlediler... Kimse aslında ne yapmak istediklerini çözemedi. Görmesini bilen gözler için amaçları başından beri çok açıktı: Herkesi birbirinden nefret ettirmek. Ve evlat, bunu çok ince bir işçilikle başardılar.

Biz birbirimizi insan olarak görmeyi unuttuk. Kör ettiler bizi. Gözümüzdeki perdeyi kaldırdığımızda, dostlarımızı, sevdiklerimizi ve yuvamızı kaybetmiştik. Evet, sadece birileri bizim gibi değil diye... Sevmeyi becerebilsek, sevmeyi bırak, "insan" olarak görmeyi becerebilseydik herkesi; bir zamanlar herkesin bebek olduğunu, umutlarla, emeklerle büyütüldüklerini; herkesin tıpkı bizim gibi hayalleri olduğunu anlayabilseydik eğer... Keşke evlat, keşke yapabilseydik. Bugün geri dönecek bir yerimiz, hâlâ bizi bekleyen sevdiklerimiz olurdu. Hani her yerde yaşarsın da evlat... Kaybettiğin hayallerin sana her yeri sürgün yapıyor...

> "BİR YAŞLI ADAM VE YANINDAKİ 10 YAŞLARINDAKİ KÜÇÜK ÇOCUK BİR ZAMANLAR HEMINGWAY'İN EN SEVDİĞİ BAR OLAN EL FLORITIDA'DA OTURMAKTADIRLAR. YAŞLI ADAMIN YÜZÜNDE ACI BİR GÜLÜMSEME VARDIR VE ÇOCUK YAŞLI ADAMIN ANLATTIKLARINI DİKKATLE DİNLEMEKTEDİR."



PORTAL

Bu ay etkinliklerle dolu dolu olduk. Daha GDC gelmedi bile ki o sezon başlangıcı demektir. Yine de mutluyuz, açılan ufuklar iyidir...

Cliff Bleszinski "Yine" İddialı

Zamanında *Gears of War* ile satış rakamlarında çil çil altınların birbirine çarpmasına sebep olan kişi, kutulu oyunlara savaş açmış anlaşılan. Cliff Bleszinski, Gamasutra ile yaptığı röportajda bundan sonra kariyerinin sonuna kadar kutulu herhangi bir oyun çıkarmayacağını söyledi. Bunu söyleyen kişi, her ne kadar AAA serilerde söz sahibi olan birisi olsa da unutmayın, artık Epic Games'in bir parçası değil.

Hâlâ E3'lerde perakendecilerin dağıtıcılardan paye koparmaya çalıştığını da söylüyor Bleszinski. En azından şundan emin olabilirsiniz; Bleszinski'nin yeni oyunu diskle falan gelmeyecekmiş.

Peki Oyun Ne Durumda?

Gelelim CliffyB'nin yeni oyunundan son durumlara. Herhangi bir bilgi daha sızdırılmamıştı oyuna dair, sadece Twitter üzerinden Bleszinski'nin paylaştığı birkaç sanat çalışması bulunuyordu. Bunu bir nebze ileriye taşıyalım. Kendisinin söylediği kadarıyla, oyun FPS türünde ve arena oynanışına sahip olacakmış. Platform olarak PC'yi tercih eden yapımcı, Epic Games ile arasındaki iyi ilişkiler sayesinde Unreal motorundan bir parmak çalabilecek gibi görünüyor.

GDC 14'te Başka Neler Var?

Aslına bakarsanız yok yok. Aynı panel serisi altında Counter Strike: Go'nun ekonomisi de tartışılacak örneğin. Üretim serisi konuşmalarda Ryse, Crysis 3 ve Destiny'nin yapım süreçleri masaya yatırılacak.

Ama bunların arasında en önemlileden birisi, "Yerelleştirme" başlığında yeni bir serinin konması. Sony'den Nadine Martin, yerelleştirme kalite uzmanı ve bu işin maliyetini nasıl düşük tutulabileceğine dair tüyolarıyla katılacak etkinliğe. Hepsi bu kadar da değil, devasa bir katılımcı listesi ve etkinlik var. Göz gezdirmek isterseniz: http://tinyurl.com/gdc14ogz

Riot GDC'de İlginç Şeyler Planlıyor

Bu sene 17-21 Mart tarihlerinde gerçekleşecek olan (ve benim cici bici yazmaya niyetli olduğum) GDC 2014'te birçok farklı konferans var. Ama bunlardan bir tanesi, son dönemlerden milyonlarca oyuncuyu kendisine kilitlemiş *League of Legends* hakkında. MOBA'ların popülerliği ve eSpor ile olan ilişkileri düşünülünce, Riot Games bu konuda hayli söz sahibi bir firma. Konuşmacı, sosyal sistemlerin baş tasarımcısı Jeffrey Lin. Konuşmanın konusuysa çok oyunculu oyunlarda sportmenlik ve pozitifliği arttırmak. Şimdi *"Türkiye sunucusu işte"* diye başlayan cümleleri bir hatırlayın. Evet, bence böyle bir konuşmacının anektotlarına hepimizin ihtiyacı var.

D.I.C.E. SUMMIT 2014

Biraz Da Ciddi Konuşalım Artık

2002 yılından beri Las Vegas'ta yapılan ciddi bir etkinlik var. Gerçi Las Vegas'ın kültürel doktrinle bizde oluşturulan görüntüsü ve "ciddi" kelimeleri pek uyuşmuyor ama, konferanslar için güzel bir alan deniyor Las Vegas için. Bu arada, D.I.C.E.'ın ödül töreni kısmının sunuculuğunu Felicia Day ve Freddie Wong yaptığı için "ciddi" kısmından da şüphe duyuyorum artık.

D.I.C.E. etkinliği bu dergiye daha önce de yansıtıldı. Firmalardan öte kişisel konuşmacıların sektöre dair öngörülerini ve deneyimlerini paylaştığı, anlamlı bir etkinlik D.I.C.E. Canınız bir kıyaslama istiyorsa eğer, video oyunları dünyasının TED konuşmaları diyebilirsiniz. Biz de bu yıl söylenen sözlerden ve dönen fikirlerden seçtiklerimizi sizinle paylaşalım dedik.

"Kültür Savaşı Kaybediliyor"

İddialı bir giriş, ve konu Türkiye'yle alâkalı değil. Bizde aktif bir lobi yok, iki tarafta da. Ama eski oyun yapımcısı **Gilman Louie**, ABD'de işlerin oldukça kötü gittiğini söylüyor. Oyun karşıtı lobilerin ABD'de çok sıkı çalıştıklarını belirten Louie, etrafta dönen her türlü kötü olayın faturasını oyunlara çıkartan bu insanların kitleleri etkilemede oldukça başarılı olduklarını belirtti.

Kimi araştırmalarda ABD'de %75 e varan sonuçlar video oyunlarının alehine reklam yapıyor. İnsanlar, şiddetin video oyunları tarafından tetikleneceğine gün geçtikçe daha fazla inanıyorlar. Bu konuda Louie'nin çözümü, büyük firmaların sosyal sorumluluk konularında daha fazla rol alıp dev birer canavar olmaktan kendilerini çıkarmaları. Proaktif bir politika öneriyor yani.

"Bağımsızlar Daha Zor Bir Dönemde"

Gone Home'un yapımcılarından **Steve Gaynor**, yeni bir döneme girildiğini düşünüyor. Bağımsızların eskiden AAA'larla yarışırken, artık sahnelere davet edilen yapımcılar ve (o kadar büyük olmasa da) reklam bütçesi ayıran bağımsızların da rekabet ortamını biraz değiştirdiğini belirtti. Her ne kadar *"ayıp oluyor ama yaaa!"* gibi bir tepki vermese de, sözlerinin arkasında bu var gibi geliyor.

Üstelik bağımsızların birer heyecan kaynağı olmaktan AAA oyunlar gibi serileştirilme adımları da Gaynor'a göre bu değişimi tetikleyenlerden. Aslında bu konuşma, bir noktadan sonra *"bağımsızın tanımı nasıl yapılır?"* sorusunu tekrar gündeme getirecek türden.

"İsim Değil, Eser Önemli"

Fanatiklik, herhalde uzun yıllardır sosyal problemler arasında baş gösteriyor. **Austin Wintory** de bu konuda söz söyleyenlerdendi. Journet, *The Banner Saga*, *Monaco*, *Journey* gibi oyunların müziklerini besteleyen ve Grammy'ye aday olmuş olan Wintory eserlerini ona duyulan hayranlık tarafından almayı düşünen insanları kabul edemiyormuş.

Müziğin eğitimli bir azınlığın eğlence aracı olduğu devrin bittiğine inanan ve eskiden düşünülemeyecek dağıtım yöntemlerini anlamlı bulan Wintory, artık almadan önce dinleme seçeneğinin öneminden bahsetti. Mesela *Journey*'in müzikleri YouTube'a konduğunda bunu hakaret değil, yayımı sağlayan bir yöntem olarak görmüş kendisi. Son dönemlerdeki telif konuları yüzünden tepki alan YouTube'a güzel de bir cevap vermiş oldu aslında. **-Sarp**

KİM NE KAZANDI?

Etkinliğin bir de ödül kısmı var. Bu kısmı BAFTA'dan ya da GDC'den ayıran şey nedir peki? Bunun Academy of Interactive Arts and Sciences (Etkileşimli Sanat ve Bilim Akademisi) tarafından hazırlanması ve ödülleri dağıtanlardan planlayanlara, herkesin oyun dünyasının göbeğinde olması.

Bütün liste internette bulunuyor ama "Yılın Oyunu" başlığını da pas geçmemek gerekli: The Last of Us. Bunun yanında hikâye, yönetmenlik, macera türü gibi toplamda 10 dalda ödül aldı. Geriye pek bir şey de kalmadı zaten.

"Aman Unity'den Uzak Durun"

Şubat ayında gerçekleşen Kontakt 4 etkinliğinde Monochroma standını görür görmez yanaştım yanına, yapımcılardan Burak Tezateşer'i de görünce hemen sorular sormaya başladım. Çıkış tarihi konusunda biraz sıkıntı yaşamalarına gelince konu, hemen sorduk *"Nedir Monochroma sürecinde en beklenmedik olan sıkıntı?"*

Cevap "Unity" oldu. Tezateşer'in dediğine göre Unity, sistemi yeterince verimli kullanamadığından oyunu planladıklarından daha fazla bölüme ayırmak zorunda kalmışlar. Aynı zamanda tüm tasarım sürecine limon sıkmış bu konu. *"Birileri geniş ölçekli oyunları yapmayı başarıyor, nasıl olduğunu biz de merak ediyoruz"* diye de dürüstçe ekliyor. Çünkü sistem belleğinde 3GB barajını aşamamışlar yapım sürecinde.

Olsun, biz bol parçalı da oynarız Monochroma'yı. Hele bir çıksın da.

Deep Down'da Cinsiyet Karmaşası

Alın size en ilgincinden karışan ortalık. Square Enix'in üstünde çalıştığı ve PlayStation 4'e özel çıkacak olan F2P oyun *Deep Down*, kendince bir tasarım kararı aldı, bu da oyun basınında gereksiz bir çalkantıya sebep oldu.

Bu karara göre oyunda sadece erkek oynanabilir karakterler olacakmış. Ama internet, bu konuda seksist bir havaya büründü, bunu normal karşılayanlara da garip gözle bakıldı. Bazen düşünüyor insan, oyun bütçelerinde yer alan animasyonların, seslendirmelerin, senaryoda cinsiyete göre değişikliğin, modellemenin, her bir kalemin bütçeye etki ettiğini neden düşünmez kimse diye. Talebin demografik yapısı arzı tetikler diye neden kafa yormazlar acaba... Üstelik yapımcılardan *"Senaryoyla alakalı olduğu için"* lafı geldi açıklama adına, daha kimsenin görüp değerlendirmediği senaryo bile ayaklar altına alındı yorumlarda.

Oyun dünyası bazen fazla komik oluyor yahu. Önce senaryoyu görseydik de, ondan sonra yapımcıları canlı canlı yaksaydık. Özellikle yabancı kadın yazarlar Kazunori Sugiura'nın yalancı olduğuna kanaat getirmiş. Kanıt görsek "tamam" derdik ama...

Killer Is Dead'i PC'de Oynamak İsteyen?

Suda 51'in oyunları ne yazık ki pek PC platformuna uğramıyor. Bir zamanlar *Sine Mora* vardı, onun dışında şöyle bir bakınca akla gelmiyor (Kapat Wikipedia sayfasını çabuk çabuk...). Ama aksiyonu ve cinsel referansı bol oyunlar denince de en akılda kalan isimler arasında.

İşte en azındankendisinin son oyunu *Killer Is Dead*, PC'ye geliyor. Çıkışı 9 Mayıs olan bu güzide oyunun tam adı *Killer Is Dead: Nightmare Edition* ve ekstra özelliklerle geliyor. Ara videoları izleyeceğiniz bir mod, Nightmare zorluk serisi ve Smooth Operator paketi. PC oyuncusunun şimdilik tek Suda 51 dozu bu. Bakalım ileride yenilerini görecek miyiz? Bu arada baskı kötü falan değil, oyunun grafik tarzı bu. Gerçekten.

LEAGUE OF LEGENDS KIŞ MEVSİMİ FİNALLERİ

Şubat ayının başında, oyuncu sayısıyla zaten gözleri sürekli pörtleten *League of Legends*'ın bir etkinliği vardı. Böyle yumuşak bir giriş yapıyorum, çünkü "zaten duymayan kalma mıştır" ya da "hani taş altında yaşamıyor sanız" lafları bu konu için daha çok söyleniyor. Ama yok, ben eSpor'a soğuk olduğumdan benim gibi insanların varlığını kabul ediyor, o nedenle "Kış Mevsimi Finalleri gerçekleştirildi" diyorum sadece.

O zaman neden bu sayfada kalemi eline alan benim? Elektronik sporları daha çok seven birisi geçse mesela? Hayır, çünkü bu hâlimle bile Bostancı Gösteri Merkezi'nde bulunduğum her an keyif alan biriydim. Eğer beni eSpor'a karşı yumuşatabiliyorsa bir etkinlik, ortada güzel şeyler dönüyor demektir.

NEREDE VE NASIL?

1-2 Şubat tarihlerinde Bostancı Gösteri Merkezi'nde yapıldı bu etkinlik. Üstelik para lıydı, biletix'ten alınan biletlerle girilebili yordu. Aslında biraz kafa karıştırsa da Riot Türkiye Ülke Müdürü Hasan Çolakoğlu doğru bir noktaya parmak basıyor: İyi hizmet.

Kış Mevsimi Finalleri'nde eğer odaklana cağınız bir şey varsa, o da maçlar. Etrafta garip gösteriler, insanın dikkatini dağıtan başka standlar ya da konserler falan yok. Bu bir festival değil, bu sefer önemli olan kimin kazandığı. Hem zaten odaklanamaz sanız, saniyelik değişikliklerle rakibine göre taktik belirleyen takımları nasıl takip edebilirsiniz ki?

İki gün boyunca süren bu etkinlikte yer bulma sıkıntınız, sahneyi görmekte sorun yaşamanız ya da rahatsız edilmeniz pek olası değil. Etkinliği anlamlı ve başarılı kılan da bu oldu zaten. Benzer şekilde sahnenin sürekli dolu olması, maçların arasına yerleştirilmiş ufak etkinliklerin (cosplay yarışması gibi) varlığı bir anlam ifade ediyor bu şekilde işte.

Her ne kadar Dark Passage'ın HWA'yı seri şekilde yenerek bitirdiği final serisi biraz sıkıcı olsa da (azıcık heyecan istiyoruz da biz) bu başarılarını asla ama asla küçültmemeli. Kış Mevsimi Finalleri, oyuncu anlamında da bir ilke imza attı Türkiye'de. Hep eSpor katılımcılarının birer sporcu muamelesi görmemesinden yakınırdık ya, işte bu problemin olmadığı bir haftasonu geçirdik. Neden mi? Çünkü ilk kez tümü lisanslı sporcuların olduğu bir turnuvaydı gerçekleşen. Gençlik ve Spor Bakanlığı'ndan resmi lisans alan oyun cuların yarıştığı bu turnuva, bu özelliği açısından da bir ilk işte.

Büfedeki pahalı fiyatlar ve herhangi bedava bir internet hizmeti sunulmaması dışında, etkinlikte bir sıkıntı bulmak zor. Gerçi düşününce, karın doyurmayınca da zor gidiyordu, evet. Ama bu başarılı etkinlikten dolayı Riot Türkiye'yi tebrik etmek lazım. Benim gibi eSpor'dan köşe bucak kaçan birisi bile pentakill anında "Vay be!" diyebiliyorsa, işler doğru yapılıyordur. **-Sarp**



AÇIN BAKALIM KANALI

Etkinliğin gerçekleştirdiği ilk olma konusu sadece lisanslı oyuncular için geçerli değil. Aynı zamanda bir eSpor etkinliği Türkiye'de ilk kez canlı olarak yayınlandı. Gerçi bu çaba, aksaklıklarla bölündü ama yine de bu ilki saymayacağımız anlamına gelmiyor.

D-Smart bünyesindeki Smart Spor 2 ve Smart Spor 2 HD'den yapılan canlı yayınlarla başka bir ilk de başarılmış oldu. Sakin olun, daha herhangi bir eSpor oyunu için özel kanal hayaline zaman var ama, bu derecesi bile tatmin edici aslında.

BİR “ESPORCU” OLMAK

Her ne kadar Kış Mevsimi Finalleri’nden ayrı olsa da, League of Legends ile bağlantılı bir gelişme yaşandı turnuvanın ertesi gününde. Tic Toc mesajlaşma programının sponsorluğunda SKT-T1 takımı Point Hotel’de bir etkinlikteydi. Biz de basın olarak kendilerini kıstırıp, sorularla sularını çıkarmak istedik.

Ama problem, arkadaşların zaten kuru olmalarıydı. Ortada sıkılacak bir su yoktu yani. Bu zamana kadar eSpor oyunculuğunda olayı hep bir “oyunculuk” olarak değerlendirirdik. Ama T1, bize bunun yanlış olduğunu gösterdi. Ekibe ilk oyunlarını sorduğumuzda koç hariç herkesten Blizzard oyunlarını aldık cevap niyetine. Starcraft ya da Warcraft 3. İkincisine DOTA dedik hatta basın olarak biz aramızda.

Diğer soru ise oynamayı kaçırdıkları ya da özledikleri herhangi bir oyun olup olmadığıydı. Buna da genelde olumsuz cevap alınca, şaşkınlığımızı gizleyemedik. Video oyunlarına ve başka markalara karşı herhangi bir ilgileri yok. Yani bu kavram, onlar için net bir şekilde “iş” sadece.

Bir de bunun üstüne günlük 10-12 saatlik League of Legends maratonunu, sıkı antremanları katarsanız konunun “iş” kıskacı daha da biçimleniyor. Yani anlayacağınız, bu işten sadece zevk almak profesyonel “oyuncu” olmak için yeterli değil. Cevapları bir de kendiniz dinlemek isterseniz, Oyungezer Online’daki röportajı bırakıveriyorum buraya: http://bit.ly/1bVNV2s

Son bir ekleme; Türkiye’de tam bir rock yıldızı gibi karşılanan takım bu ilgiye alışık değillermiş. Demek ki bu konuda da abartı özelliğimizi acımadan gösteriyoruz. Olsun ama, işlerini iyi yapıyorlar. Boşuna Dünya Şampiyonu olunmuyor ne de olsa.

Evet, bazen fazla şişman duruyorum. Söz, gardrobumu değiştireceğim.

WILDSTAR

Yakıt İçin Savaşmaktan Bıkmıyoruz Arkadaşlar!

Oturup burada bir DVO shooter yazdığıma inanamıyorum aslında. Nedeni türü sevmediğimden ya da küçümsediğimden değil. Beta'sında böğürene kadar *Titanfall* oynadım. Ama *WildStar*'ı gözüm ısırırken "Yok ya, 10 madde nasıl çıkar ki" dedim oyuna bakıp. Bilbo'ya sarılan Throin gibiyim ama, "Hiç bu kadar hatalı olmamıştım". **-Sarp**

01

Gelin başlayalım, önce nedir bu *WildStar*? Tab ile hedef almaktan sıkılan insanların köşe bucak RYO öğeleri olan bir DVO aradığı günlerin çözümü olmak için gelen, temelde hedef almak ve hedefe doğru saldırı yapmak üzerine kurulu bir oyun. Tabii bu etkinin tepkisi de saldırıdan kaçınmak, etrafa kaçışmak, kısaca heyecan demek. Çünkü kontrol her şeydir.(!)

02

Peki sormaz mısınız, neden savaşıyoruz biz diye? Hemen anlatayım. Nexus adlı bir gezegende oldukça ileri bir ırk olan The Eldan çekip gidince, geriye bıraktıklarını didiklemek biz oyunculara düşüyor. Çünkü etrafta bırakılan teknolojinin de, kaynakların da önemi oldukça fazla. Savaş bunlar için başlıyor.

03

Savaşın iki cephesi var ve *WildStar*'ın güzel yaptığı bir şey, bu cephedeki tarafların kendilerine münhasır olmaları. The Dominion ve The Exiles, kendi ırklarına sahipler. Sınıflar konusundaysa kimi ırklar kimi sınıfları alamıyor, bu konuda bir denge kurulmaya çalışılıyor. Genel olarak Warrior, Engineer, Esper, Medic, Stalker ve Spellslinger var sınıflar adına. Bunun yanında bir de seçilen yollar var ki, ikinci bir kimlik belirliyor sizin için. Savaşçı, bilim insanı, gezgin gibi.

04

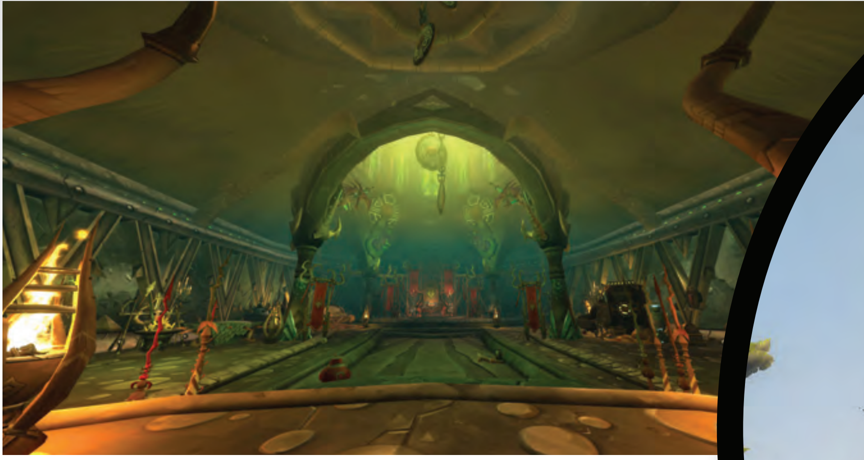
Sınıfların detaylarından öte oynanışa bakış atmak gerekiyor. Hareketli olmanın önemli olduğu oyunda biraz daha eskiye dönüş var aslında. Yetenek kullanma süresince (Cast Time) pek kımıldayamıyorsunuz. Yeni oyunlarda getirilen hareket kabiliyetleri aslında karambolu destekliyordu. Burada eskinin "*Neyi nerede kullansam*?" taktiklerine gömüleceksiniz gibi görünüyor.

05

DVO'larda yazılı olmasa da bir kural vardır aslında. O da yaklaşık 10. seviye olmadan PvP görememenizdir. Şunu kabul etmek lazım, *WildStar* savaş tabanlı bir oyun. Zindanlar, raidler, quest'ler. PvP de bunlardan birisi ve ilk andan itibaren kendinizi PvP'ye açık hâle getirebiliyorsunuz. Vebali boynunuza tabii.

06

Oyun, başkalarını vurma odaklı bir yapıya göre hikâyesine fazlaca sarılmış görünüyor ki, bu güzel bir şey. Ben, oyunlarımı oynarken "neden" ateş ettiğini soranlardanım. *Rift*'i, asla etrafta dönenlere sıcaklık hissedemediğim için bırakmıştım. Ama *WildStar* öğretme aşamasından itibaren senaryoyu size sunuyor. Üstelik sadece "lore" için menüde özel bir sekmesi bile var. Nomnomnom...





07

Buraya kadar gelmişken grafiklerden bahsetmemek olmaz. WildStar'ın grafik stili kimilerine itici gelebilir. Ama bugünün güzellik algısının dışında, gerçekten "başka bir zamanın" tarzı var karşınızda. Örneğin Mechari ırkının kadınlarında bir bel var, anatomik olarak yanlış olsa da karşınızdaki robotik olduğu için hayır diyemiyorsunuz. Kendi içinde tutarlı bir görsellik sunuyor yani.



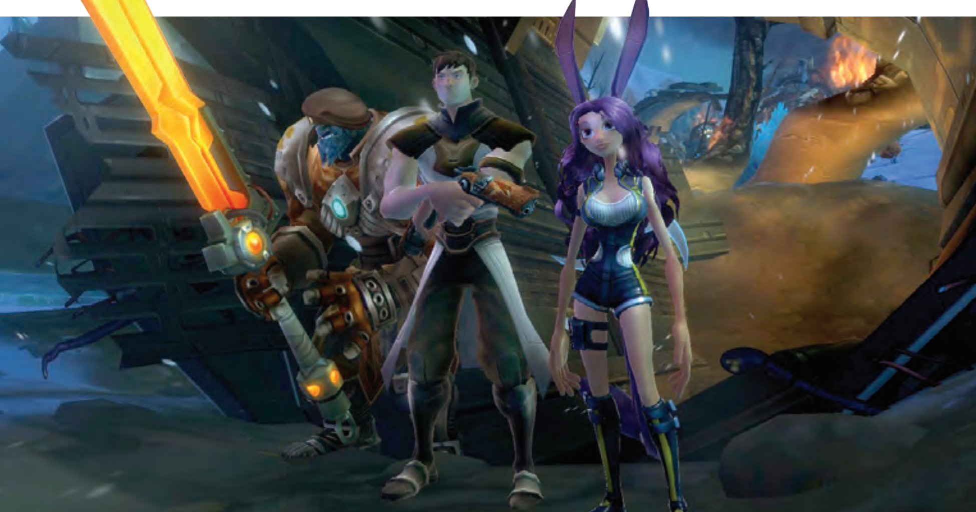
09

Bunun yanında ev de yapılabiliyor. 14. seviyeye gelince, eviniz için bir görev alıyorsunuz. Farklı ev çeşitleri, bir dolu mobilya ve alanınıza ekleyebileceğiniz farklı bina tipleri bulunmakta. Adım adım, daha geniş bir hâle getirebiliyorsunuz yaşam alanınızı. Üstelik boyaması, çatısı, ışıklandırması falan da yine sizin tercihiniz. Tabii hepsi para.

08

Bu görsellik yaptığınız ekipman ve evlere de yansıyor. WildStar ekipman yapımında sizi hazır şematiklerle boğmak yerine özellikleri seçerek ilerletiyor. Silahı seçmek, temel özelliği veriyor. Siz, materyale göre üstüne inşa ediyorsunuz. Hatta kısa devre yaptırıp daha fazla güç sağlama şansınız bile var. Üretim ağaçlarında da daha hızlı ilerliyorsunuz bu şekilde.





KIZGIN SAVAŞ

DVO pazarı doymak bilmiyor, sürekli yeniler ekleniyor. Bu karmaşanın içinde fazla hata yapma şansı yok WildStar'ın:

- Görsel tercihleri birçok oyuncuyu rahatsız edebilir. Özellikle gerçekçi oranlara ve formlara alışkın olanlar WildStar'ı pas geçebilirler.
- Tarzın dışında, kaplama kalitesi gibi detaylar da hâlâ sönük görünüyor. 2014 yılındaki bir oyun için zayıf sayılır.
- Bu zamanda aylık ücret talep etmek için sunulan içeriğin çok güçlü olması lazım. WildStar'ın çıkınca bu çıtayı tutturabileceği kesin değil. NCSoft'un sorunlu bir geçmişi var.

10

WildStar aylık ödemeyle oynanıyor. Bu biraz tatsız. Ama ilginç bir modelleri var. İsterseniz, oyun içi parayla oyun zamanı satın alabiliyorsunuz. İyi kazanıyorsanız eğer, iyi oynuyorsanız o parayla oynamaya devam edebilirsiniz. Bu da zaman gömecek olanlar için iyi haber, ücretsiz olarak bir kalite çizgisinde oyun oynayabilmek demek.



Tür: DVO **Yapım:** Carbine Studios **Dağıtım:** NCSoft **Platform:** PC
Dahası için: www.wildstar-online.com

GLOBAL GAME JAM 2014

Güzel Bir Maratondan Daha İyisi Olamaz

Derginin her yerine sızmış durumda *"AAA oyunlar şöyle sıkıcı", "Yok artık yaratıcılık falan", "Her şey seriye bağladı artık böeegh!"* görüşleri. Sürekli söylenip duruyoruz ama iş yapmaya geldiğinde...

HA! Onda da geride durur hâlimiz yok, oyunseverler olarak. Çünkü **Global Game Jam**, Türkiye'de yer etmeyi geçtim deneysellik konusunda teknolojinin sırtına biniyor, vuruyor kırbacı vuruyor kırbacı.

Evet, bu sene GGJ etkinliği neredeyse on farklı yerde gösterdi kendini. 24-26 Ocak 2014 tarihleri arasında dolu dolu oyunlarla uğraşan insanlar kendilerine tahsis edilen bu yerlerdeydiler.

Şehir bazında bakarsanız İstanbul, Ankara, İzmir, Elazığ ve KKTC'de gerçekleşti. Ama İstanbul ve Ankara'nın yoğunluklu yerleri listedeki sayıyı arttırdı. Bu arada, başlarda listede Eskişehir de vardı ama kendileri ulaşılmaz bir pozisyonda. Buna benim iletişim çabalarım da dahil. Osmangazi Üniversitesi, ses ver!

Tema

Bildiğiniz üzere GGJ'nin düsturu her sene bir tema yakalamak ve bu tema çevresinde 48 saat boyunca projeler ortaya koymak. Bu senenin temasıysa genelde ünlü Amerikan yazar ve aktivist Anaïs Nin'e atfedilen bir söz. *"Kavramları oldukları gibi değil, bizde oldukları şekilde görürüz"* şeklinde çevrilebilecek söz, kavramları algılayışımızın kendi deneyimlerimiz ve bakış açımızla nasıl da değişebileceğini anlatıyor esasında. Nin'in de bir tarafta dünyanın en başarılı erotik yazarlarından biri, diğer tarafta feminizm hareketiyle bu konuda söz sahibi olan insanlardan biri olması da aslında benzer konu başlıklarına farklı bakış açıları getirmesi açısından sözle ilişkili sayılabilir. Ama yine de sözün mutlak kaynağı belirsiz.

Peki Neredeydi?

Türkiye'de genelde üniversitelerde gerçekleşen bu etkinlik ilk olarak 2009'da (başlangıç tarihinden bir yıl sonra) ODTÜ ATOM ile başladı. Diğer şehirlere sıçrayışı bundan sonra oldu. Tek tek tanıtmak ya da zaten çok bilindik BUG, ATOM gibi yerlerden bahsetmek yerine ilginç 1-2 detayı paylaşmayı uygun buluyorum.

İlk olarak Elazığ'dan başlayalım. GGJ camiasına yeni katılmakla birlikte aksamadan etkinliği yapmaya çalışan insanlardan oluşan, özel bir yerdeler kendileri. Çünkü diğer GGJ noktaları gibi teknolojiyle çok haşırneşir bir ortam değil Elazığ (Hamili kart yakınımdır, yaşayan insan tanımanın güzellikleri). Zaten katılımcı profilleri genelde Fırat Üniversitesi Yazılım Mühendisliği öğrencilerinden oluşuyor. Bu sene katılımcı sayıları 10 olsa da iki oyun çıkarmayı başardılar ve kendilerini böyle bir geleneği oluşturdukları için tebrik ediyorum.

Diğer bir konu ise, İzmir'den yani GGJ Ege'den. Bilgisayar Oyunları Opsiyon Programı altında bir uygulamaları var. Bilgisayar Mühendisliği ve Yazılım Mühendisliği'nde okuyan öğrenciler son iki senelerinde oyun yapımına dair yedi ders, iki dönemlik bitirme projesi ile taçlanıp mezun oluyorlar. Böylelikle Türkiye'de video oyun yapımcılığında diplomanın yanında bir sertifika sunuluyor. Bu sene GGJ'yi organize eden arkadaşlar da, bu kaynağın suyunu içiyorlar anlayacağınız. Bakalım, Türkiye'de oyun yapımına dair ilk sertifikalı gençler bu yaz mezun olduğunda ortaya neler çıkacak?

Boşlamayın!

GGJ etkinliği, oyunların listelenip "bak neler yapılmış orada" denecek türde değil. Lafı dolandırmanın anlamı yok, bu dünyanın parçası olmaya niyetliyseniz ne yapın edin, katılın. Çünkü GGJ'nin asıl sihri o 48 saatte yaşanıyor. Birisinin size oradaki tecrübeyi yazıyla, videoyla, ses kaydıyla anlatmasının imkânı yok. İster sanatçı, ister programcı, ister grafiker olun; oraya gidin. Bir takımın parçası olup iş geliştirmenin ve sürecin genelinin anlamı çok büyük çünkü.

O zaman 23-25 Ocak 2015'te gidiyorsunuz, söz mü? **-Sarp**

NEREDE NE YAPILDI?

Türkiye'de (kayıp olan Eskişehir dışında) toplamda yedi ana merkez kayıtlıydı GGJ 2014 için. Aşağıda yapılan yerler hakkında kısa bir bilgi ve birkaç sayısal veriyi bulabilirsiniz. Etkinliklerin yarışma kısmına, dolayısıyla kazananlarına burada yer vermemek bir tercihtir, maksat birlikte iş yapabilmek çünkü.

Gözünüze kestirin birisini. Ne de olsa gelecek sene bunlardan birisinde siz de boy göstereceksiniz. Söz verdiniz, dönmek olmaz.

IKEBROS

Şehir: Lefke
Hakkında sorup soruşturmama rağmen net bir bilgi alamadığım, ilginç bir durum bu. Lefke'de (KKTC) yapılması planlanan bu GGJ noktası, tüm gereksinimleri yerine getiriyordu ama kayıtlı tek bir Jammer olduğundan, herhangi bir katılım gösteremedi. Sonuçta, ortada bir oyun bulunmamakta. Gelecek sene durumun daha pozitif olması temennimdir.
Katılımcı Sayısı: 1
Oyun Sayısı: 0
Oyunlar İçin: -

GGJ Ege

Şehir: İzmir
"Gavur" şehirden, sahil kentinden de bir GGJ var aramızda. Uzun zamandır İzmir Ekonomi Üniversitesi bünyesinde İzmir ayağı zaten yapılmaktaydı. Ana yazıda da belirttiğim gelişmeler sayesinde amaçları oyun yapımcılığına profesyonel istihtam da sunabilmek.
Katılımcı Sayısı: 102
Oyun Sayısı: 16
Oyunlar İçin: http://bit.ly/1ctEbA2

ATOM

Şehir: Ankara
Tahmin edeceğiniz üzere GGJ'nin Türkiye'deki ilk gözağrısı olarak en yüksek katılımcı sayısına ve en fazla oyun çıktısına sahip olan etkinlikti. Zaten Ankara'da iki etkinliğin olmasının sebebi İstanbul'un aksine mesafe değil, katılımcıların çokluğuydu.
Katılımcı Sayısı: 113
Oyun Sayısı: 32
Oyunlar İçin: http://bit.ly/1fjFR0a

Metu Game Technologies

Şehir: Ankara
İşte Ankara'daki ikinci durağımız. ATOM'un üzülerek belirttiği üzere kapıdan döndürmek zorunda kaldığı bolca kişi vardı. Ayrıca bir şehirde birden fazla üs olması, olsa olsa gururlanacak birşey olur. Aslında bir elmanın iki yarısı gibiler, ATOM ve bu etkinlik birbirilerinden kopuk değiller.
Katılımcı Sayısı: 17
Oyun Sayısı: 3
Oyunlar İçin: http://bit.ly/1jSDQvt

GGJ Elazığ

Şehir: Elazığ
Ana yazıda da belirttiğim üzere iki senedir aramızdalar ve güzel işler çıkarıyorlar. Ekipten Mustafa Turan'ın deyimiyle "ev partisi" tadında gerçekleştirilen etkinlikleri yeni yeni gelişiyor olsa da büyük şehirlerin imkânlarının yanında dik durmayı başarıyor. Helal olsun yahu sizlere!
Katılımcı Sayısı: 10
Oyun Sayısı: 2
Oyunlar İçin: http://bit.ly/1ffoFu6

Doğu Akdeniz Üniversitesi

Şehir: Mağursa
KKTC'den iki farklı GGJ alanımız vardı, Doğu Akdeniz Üniversitesi bunlardan ikincisi. GGJ dünyasında yeni olmayan ve etkinliğin Kıbrıs ayağını bugüne kadar layığıyla sırtlandı. İlerleyen yıllarda da bırakacak değil, sakın yanlış anlamayın.
Katılımcı Sayısı: 22
Oyun Sayısı: 4
Oyunlar İçin: http://bit.ly/1jSDKnA

GGJ istanbul @ BUG

Şehir: İstanbul
Bahçeşehir Üniversitesi bu sene de jammer'lara kapılarını açtı. Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı olarak yine katılımcılara güzel bir deneyim yaşattılar. BUG olarak da anılan bu üs İstanbul'un Avrupa yakasından sorumlu aslında. E mesafe insanlara zor geliyor, normaldir.
Katılımcı Sayısı: 75
Oyun Sayısı: 28
Oyunlar İçin: http://bit.ly/1ctDFly

GGJ X ÖzÜ

Şehir: İstanbul
Özyeğin Üniversitesi'de gerçekleştirilen GGJ'dir kendisi. İki senedir GGJ camiasındalar, İstanbul'da Anadolu yakası'nın toplanma bölgesi olmak gibi bir hedefleri var. Toplam jammer katılımcısıyla da, yapılan oyunlarla da oldukça başarılı bir etkinlik gerçekleştirmiş durumdalar.
Katılımcı Sayısı: 34
Oyun Sayısı: 6
Oyunlar İçin: http://bit.ly/1hajXLs

John Carmack

"Oyunlarda Hikâye Porno Filmlerdeki Senaryolar Gibidir. Olmasa Da Olur Ama Yine De Olması Beklenir." J.C. 1992

Carmack Ne Oynar?

John Carmack oyuncu kimliğinden çok programcı biri. id'deki oyuncu kimliğini John Romero üstleniyordu. Carmack motoru yazıyor, Romero ise kilden motora şekil veriyordu. Buna rağmen Carmack'in oyuncaklarına göz atalım.



Bazı insanlar vardır, ne yaparlarsa yapsınlar çizginin ötesinde ya da kutunun dışında olurlar. Siz ona uzaylı gözüyle bakarsınız o da size kıçındaki bitleri ayıklayan maymun muamelesi yapar. Böyle adamların bazılarının sıkı idealleri vardır, söküp alamazsınız. Derinlere indiğinizde iyiliği bulursunuz ama, bazen başarılı olmak için bazen de incinmemek için onu o kadar dibe gömmüşlerdir ki keşfi neredeyse imkânsızdır.

Oyun dünyasının Leonardo Da Vinci'si diyebileceğim **John Carmack** yukarıdaki özelliklerin hepsini sonuna kadar barındıran, çoğunlukla rahatsız edici ama sonunda kendisine hayran bıraktıran çalışmalarıyla çoğu kişiye ilham olmuş bir adam. Vinci'den farklı olarak başladığı işi bitirmeden bırakmayan Carmack'ın oyun dünyasına öncülük eden, **id Software** imzası ile attığı bir çok iş var. Karşısına çıkıp ezilen, bu yolda ilerlerken geçmişe dönüp bir daha bakmadığı arkadaşları da... Carmack'ın hayatından bahsederken *Quake* çıkana kadar id'nin başarısında su götürmez şekilde büyük katkısı olan **John Romero**'nun da olduğunu bir kenara not ederek okumaya devam etmenizi öneririm.

J.C, 1970 yılında orta halli bir ailenin oğluydu. Geç konuşan ama nihayet konuştuğunda çok uzun bir cümle ile ağzını açan, bebekliğinde farklılık sinyalleri veren biriydi. Notre Dame Katolik okulunda öğrenim görmesine rağmen dogma'dan nefret eden bir ateist oldu. Yedi yaşında ilkokul ikinci sınıfa gidiyor ve girdiği bütün testlerden en yüksek dereceyi alıyordu. Oyunları çok seviyor ve herkes gibi o dönemin favorilerinden Arcade makinelerinde zaman geçiriyordu. Bir gün babasının işi dolayısı ile taşındıkları yeni bir şehrin okulunun laboratuarında bilgisayar olduğunu öğrenmesi ile hayatı değişti.

Bu inanılmaz cihazın dilini öğrenmeye ve her şeyden önemlisi kendi oyunlarını yazmaya başladı. O dönemin interneti diyebileceğimiz BBS'lerde zaman geçirip bilgisini arttırıyordu. Telefon hatlarını kırıp BBS ile şehirler arası görüşmeleri bedavaya getiriyor, duman bombası ve güçlü termitlerin nasıl yapıldığını öğreniyordu. Fakat o dönemin canavar makinesi olan Apple II'yi ailesi satın alamamıştı. Bu yüzden sürekli okul bilgisayarında çalışmak canına tak etti ve arkadaşları ile plan yapıp, camı eriten güçlü bir termit karışımı kullanarak okula sızıp, Apple II bilgisayarlarını çalmaya karar verdiler. Arkadaşlarından biri sessiz alarmı koca popsu ile tetiklemese başarılı olacak macera sonunda bir yıl geçireceği çocuk ıslah evinde sonlandı.



"Bu Oğlan İki Ayaklı Bir Beyin Gibi, İnsanlara Empatisi Hiç Yok." J.C'nin Terapisti

Carmack'ın sonradan söylediği gibi ıslah evinde kaybettiği bir yıl onun için büyük bir kayıptı. Nihayet çıktığında ise ailesi ona Apple bilgisayar aldı. Böylece Carmack ilk oyunu olan *Shadowforge*'u yazıyor ve bundan bin dolara yakın para kazanıyordu. Yaptığı ikinci oyun olan *Wraith*'i bir bilgisayar oyun dergisine vermesi karşılığında ise bir kaç bin doları cebe indirmişti bile. Bu onun tam istediği bağımsız hayattı; kendi kendine yetebileceği, kimseye hesap vermeden yaşabileceği kendi yolundaki ilk adımlardı.

Fakat bağımsız çalışmanın yavaş para getirmesi nedeniyle istemese de Softdisk adında üyelik sistemi ile müşterilerine her ay içinde oyun ve program dolu bir disket yollayan şirkette çalışmayı kabul etti. John Romero ile de burada tanıştı ve yolları ayrılana kadar "**İki John**" olarak anıldılar. Carmack teknoloji tanrısı ise Romero da oyuncu tanrı idi, Carmack düzen ise Romero neşesi ile kaostu. Farkında olmasalar da birbirlerini tamamlıyorlardı.

Carmack'ın ilk çığır açıcı başarısı *Commander Keen* ile başladı. O dönem oyun kahramanı ilerledikçe ekranın sağa sola kayması sadece Nintendo'nunu *Super Mario*'sunda vardı. Daha emekleme döneminde PC'de olmayan bu özelliği Carmack uzun çalışmalar sonucu geliştirmeyi başardı, hatta takım olarak Mario'yu PC'ye kopyalayıp Nintendo ile temasa geçtiler. Nintendo, PC'de oyun çıkarma gibi niyetleri olmadıklarını belirterek teklifi geri çevirdi. Böylece takım *Commander Keen*'i piyasaya sürdü. Bölümleri Romero'nun dizayn ettiği oyunun motoru Carmack'a aitti. Romero da kod yazmaktan gayet iyi anlasa da grafik motorları konusunda grubun harikalar yaratan beyni, büyücü çocuğu Carmack idi.

"Romero Bir Oyun İmparatorluğu Kurmak İstiyor, Ben Sadece İyi Programlar Üretmek İstiyorum"

Commander Keen'in başarısı ile Softdisk'ten ayrılıp

WHIZ BOY CARMACK

Her dâhi işine takıntılı derece bağlı olur. Bu yüzden grafik motoru anlamında Carmack tam bir kaşif diyebiliriz.

- **1989:** 19 yaşında ilk oyunu olan Shadowforge'yi yazdı ve bundan gayet iyi para kazandı. Hepsinden önemlisi kendine güveni gelmişti.
- **1990:** Wraith: Devil's Demise ikinci oyunu oldu. Bundan daha büyük bir para kazandı ve ilk arabasını altına çekti. Hayat güzeldi.
- **1990:** Aynı sene Softdisk'e geçti ve PC için Adaptive Tile Refresh denen özelliği kodlayarak Commander Keen'in motorunu yazdı.



- **1991:** Commander Keen'in başarısı ile ismi isimi "in demand"den gelen id Software'i kurdular. Özgürlük günleri bir nebze de olsa geri geldi.
- **1992:** Başka oyunlar çıksa da asıl bomba Wolfenstein idi. Raycasting teknolojisi sayesinde Wolfenstein oyun piyasasında çığır açtı.

“You have no power here!”

id Software'daki John Carmack diktası tırmanmaya başladıkça şirketin ortakları sinirden duvarda klavye parçalamak yerine Carmack'e striptizci çağırmaya karar verirler. Üstü çıplak pizzacı kılığında id stüdyosunu ziyaret eden kadın gülümseyerek Carmack'a “Pizzayı siz mi sipariş ettiniz?” dediğinde adamın yaptığı tek şey yarı çıplak kadına bakıp “Hayır,” diyerek bilgisayar başında kodlamaya devam etmek olur.





Kumarhaneden Kovulmak

Carmack hafızasına meydan okumak için Blackjack'te kart ezberleme çalışmalarına başlar ve bu kart oyunu ile ilgili birçok kitap okur. Sonunda öğrendiklerini test etmek için Las Vegas'ta bir kumarhanede Blackjack masasına oturan Carmack'i gece sonunda güvenlik ziyaret eder ve “Bayım sizi başka oyunları oynarken de görmeyi dileriz,” diyerek uyarırlar. Çünkü Carmack açılan her kartı hafızasında tutup masada ne kadar oyun varsa kazanmıştır. Gece sonunda Carmack kumarhaneden kovulur.



Her bir grafik motorunu bir önceki yetersiz kaldığı için yazan, durmak bilmeyen bir makine gibidir o.

id Software'ı kurdular. Carmack'ın fikirleri bitmek bilmiyordu ve sanal gerçekliğe kafayı takmıştı. Raycasting özelliğini ilk defa kullanarak zemin ve tavan olmasa da üç boyutlu bir dünya kurup *Wolfenstein*'i yarattılar. *Wolfenstein,* oyun dünyasında atom bombası gibi patladı. Oyunun başarısı sayesinde Sierra ile buluşan grup id Software'ı 2.5 milyon dolara kendi bünyesine almak isteyen Lord British ile görüştü, birkaç yüzbin dolarlık teminat vermek istemeyen pinti Lord yüzünden bu anlaşma olmadı.

Carmack durmak bilmiyordu. *Doom 2*, *Quake* derken yarattığı her grafik motoruna mutlaka çığır açacak özellikler ekliyordu. Yolunda emin adımlarla ilerliyor ama geçmişte kendisine yardımcı olmuş insanları en ufak hatasında işten kovuyordu. Durum o kadar ileri gitti ki sonunda şirket ortağı, dostu, Romero'yu bile istifaya zorlayacak konuma geldi ve bunu başardı. Böylece her ikisi için de düşüş günleri başlamış oldu.



Quake III'ten sonra kendini piyasadan çekti ve yeni hobisi olan roket motorlarına odaklandı. Kurduğu Armadillo Aerospace adlı şirket ile NASA'nın düzenlediği yarışmalarda başarılar kazandı. Sonradan id Software, Bethesda'nın kızkardeş firması Zenimax tarafından satın alındı ve *Rage* piyasaya sunulmasına rağmen yeterli ilgiliyi görmedi. Carmack, Zenimax'in sanal gerçekliğe yeterli destek vermediği gerekçesi ile id'den ayrıldı ve Oculus Rift'i üreten Oculus adına çalışmaya başladı. Yakın zamanda çıkacak teknolojiler içinde en iddialılardan biri olan bu cihazı üreten Oculus, Carmack ile çalıştığı için çok şanslıyız diye düşünüyorum çünkü uzun bir süre geliştirme aşamasından geçecek olan bu sanal gerçeklik gözlükleri ile harikalar yaratacak biri varsa o da kesinlike John Carmack'tır. **-Nurettin**



- **1993:** Yeni motorda Texture Mapped World, Diminished Lights gibi özellikler vardı. Bunu kullanan oyun? Tabii ki Doom.
- **1996:** Quake büyük uğraşlardan sonra çıktı. Oyun dünyası 3 boyutu tecrübe etti. Ve artık John Romero ile yolları ayırma vakti de gelmişti.
- **2004:** İş ortakları bir RPG yapmak istiyorlardı çünkü piyasaya Half Life ve Unreal girdi. Carmack ya Doom III ya da ben ayrılıyorum dedi, konu kapandı.



- **2007:** Carmack ve id Software 3D teknolojisine yaptıkları katkılardan dolayı İnteraktif Sanatlar Akademisi ve Bilim ödülüne layık görüldü.
- **2008:** Carmack kendini roket motorlarına verdi. Kurduğu şirketle Ay'a sonda indirme yarışmasında birinci olarak 350.000$ kazandı.
- **2013:** Oyun Yapımcıları Konferansında Hayat Boyu Başarı ödülü kazandı. Ardından Oculus'a, VR hayallerinin peşinden gitti.

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

2014'ün ilk çeyreği bitiyor, bu listedekiler gittikçe yaklaşıyor artık.

TITANFALL

Bu sefer, alışılmış bir Biz Bunları İstiyoruz yazısı olmayacak burada. Evet, istiyoruz. Ama bir yandan da sonlarına doğru herkesin kabul edildiği beta verileri de var elimizde. O nedenle Respawn'ın bu çalışmasını neden istediğimizi, direkt oyun içinden bilgilerle bezeme seçeneğini kullanacağım. BBİ'de normalde olmayan bir şekilde, daha kişisel görüşler de dökülecek buraya. Ama oyun bu sayfaya girdiğine göre, zaten genel olarak fikrimizi biliyorsunuzdur. **-Sarp**

İki farklı taraf, yakıt için sürdürülen savaş ve küçük ölçekli arenalar. Yaşam alanlarından terk edilmiş istasyonlara, bu çatışma devam ediyor. Biz de bu savaşın iki tarafında IMC veya Militia'da kazanmak için çırpınıyoruz.

Titanfall, herhangi bir tek kişilik senaryoya sahip olmayan (ki bu da kimileri için büyük bir eksi), tümüyle çok oyunculu, kısa süren hızlı maçlara dayalı bir FPS. Ama diğer FPS'ler gibi seviye atlama, ekipman geliştirme gibi özellikleri var. O nedenle bir MOBA değil, dikkat.

Oyuna ismini veren Titanfall, talebinizle gökten yere atılan dev araç Titan'ların düşüşü maiyetinde. Siz de buna atlayıp, savaşın çehresine dev bir mecha'nın gözünden (ve ekipman yelpazesinden) bakıyorsunuz. Her oyuncu Titan çağırabiliyor, vakti geldiği müddetçe.

Oyun bir MOBA değil dedik ama, skoru etkileyen ve yapay zeka kontrollü düşmanlar da var sahada. Bu arkadaşları indirdiğinizde, toplam puanı etkiliyorsunuz. Ama gelişiminiz hesabınızda baki kalıyor. Maça özel değil.

Titanfall, oldukça hareketli bir oyun. Çift zıplamalar, duvarda yürümeler, kendini iterek yandaki binanın camından içeriye kaçmalar oyunda sık sık göreceğiniz şeylerden. O nedenle eğilerek ağır ağır ilerlediğiniz bir yapıdan çok, daha heyacanlı ama nereye gittiğini bilen bir strateji gerektiriyor.

Tabii haritalar hem bu hareketliliğe, hem de hantal ve güçlü Titan'lara uygun olmalı. Beta, iki haritasıyla bunun az çok başarıldığını gösteriyor. Harita alanları küçük olsa da o kadar fazla dolanılabilecek kısmı var ki. Özellikle piyade (ki oyunda Pilot olarak geçiyor) halinizle girip çıkamayacağınız delik, tırmanamayacağınız çatı yok. O nedenle savaş alanları küçük kalmıyor.

Titanfall, oynaması kolay bir oyun. Birkaç tuşa dayanan ve refleksinize bağlı yani. Ama ustalaşması haritaları bilmekle, yapay zeka düşmanların nereden geleceğini ezberlemekle, taktiklere göre haritanın açıklarını kullanmakla olacak ve bu da zor bir süreç. Titanfall'da bir eSpor hırsı olduğunu hissedebiliyorsunuz aslında. Bu da oyunu iddialı kılıyor.

Oyunun nüfusu 6'ya 6. Evet, az. Ama her Titan binmediğiniz takdirde yardımcı olarak kullanılabiliyor. Etti mi 12'ye 12? Sonra taraf başına 12 adet de yapay zeka karakteri ekleyince 48 karakterle dolu bir savaş alanı oluyor elinizde. Bu bir tasarım kararı sonuçta. Doğru ya da yanlış cevabı yok. *Titanfall, Planetside* ya da *M.A.G.* seven insanın ilk gün alacağı bir oyun değil.

Oyunda 3 mod var. Atrition, safi çatışma iken Hardpoint bölge tutmaya dayalı. Last Titan Standing ise herkesin Titan'larla başladığı, güç olarak biraz daha yoğun çatışma olarak düşünülebilir.

Titanfall Xbox ve PC tarafında. Görsellik anlamındaysa yeri göğü inletmiyor. Özellikle betadaki kaplamaların pek iyi olmadığını söylemek lazım. Ama bunun yanında en sıcak çatışma anlarında bile takılma ya da gecikme hissetmiyorsunuz.

Titanfall ortaya başarılı bir iş koymuş gibi görünüyor. Üstelik sadece parlak ekran görüntüleriyle değil, birinci el deneyimle söyleyebiliyoruz bunu. Oyun asla FPS türünde çığır sözüyle gelmedi, görsel bir şölen vaat etmedi. Hızlı, heyecanlı, eğlenceli bir oynayış iddiasına sahipti ve beta haliyle bile bunu sağlıyor. Tam oyunu siz düşünün.

Yapımcı: Respawn Entertainment
Yayıncı: EA
Tür: Aksiyon / FPS
Çıkış Tarihi: 13 Mart 2014
Platform: PC, Xbox One, ileride Xbox 360
İstemetre:

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

Oyunun önce iki saatlik olacağı, sonradan öyle olmayacağı, bize kalmış olduğu gibi açıklamalardan sonra konsollar arasındaki grafik farkları serildi bu ay önümüze. Oyun PS3 ve Xbox 360'ta bile bayağı güzel gözüküyor. PS4 ve Xbox One'ı sormayın bile. Üstelik PS4'te 1080p, Xbox One'da 900p göreceğiz Big Boss'u.

Yapımcı: Kojima Productions
Yayıncı: Konami
Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: 20 Mart 2014
Platform: PlayStation ve Xbox
İstemetre:

Watch Dogs

Özellikle *Assassin's Creed IV: Black Flag*'deki verilerle iki oyunun da aynı dünyada geçtiğini öğrendiğimizden beri daha bir kabardı merakımız. Ama isim haklarıyla ilgili bir karmaşa yüzünden ortalık karıştı. Ubisoft, *Watch Dogs* isminin telifini bıraktı. Oyun geliştirilmeye devam etse de ismi konusunda bile şüpheler var artık. Grrrrrr!

Yapımcı: Ubisoft
Yayıncı: Ubisoft
Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: İlkbahar 2014
Platform: PC, PS, Xbox, Wii U
İstemetre:

The Order: 1886

Gördük. Sonunda bütün o ekran görüntülerinden, teknoloji demolarından sonra oynanış videosu gördük. Sinematik anlatımda Quantic Dream'den bir nebze ileriye adım, işin içine shooter mekanikleri konmuş bir oynanış var karşımızda. Şu ana kadar gördüğümüz en güzel gözüken oyun *The Order: 1886*. Şüphe yok buna. Eğer kurgusu da düzgün olursa, PS4'ü doğru bir alım olarak sunacak yegâne iş olabilir.

Yapımcı: Ready at Dawn
Yayıncı: Sony
Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: 2014 3Ç
Platform: PS4
İstemetre:

RIOT

HER YER PİKSEL, HER YER DİRENİŞ! -BERKAN CESUR

"Medyanın yalanlarını dinlemeyi bırakın, televizyonu kapatın ve kendi gözlerinizle görmeyi deneyin. İfade özgürlüğünüz için savaşmalısınız!" diyor *RIOT*'un başyapımcısı **Leonard Menchiari** Kickstarter sayfasında.

RIOT baştan sona ilginizi çekecek bir oyun. Bir ihtimâlden değil, kesinlikten bahsediyorum. Neden mi? Çünkü *RIOT* bir "isyan" simülasyonu. Tüm dünyadaki eski-yeni ünlü halk isyanlarını konu alıp, isyanı hem eylemcilerin hem de kolluk kuvvetlerinin gözünden deneyim edebileceğiniz deneysel bir oyun. Konu çok tanıdık geldi değil mi? O zaman tanıdıklığı bir de güzel bir haber ile katmerleyeyim; oyun Gezi Parkı protestolarını da içeren bir bölüme sahip olacak. Hem de bu bölümün senaryo ve harita tasarımı bizzat benim ellerimde, evet ben, Berkan! Neyse, bu konuya ileride tekrardan döneceğim... :)

RIOT'u anlatırken nasıl bir yol izleyeceğim konusunda birçok kere kafam karıştı. Hali hazırda oyunun yapımcısı Menchiari ile yaptığım röportajı ayrı, anlatıyı ayrı yapmayı düşünüyordum ama son anda değişikliğe giderek bunları tek potada eritmekte karar kıldım, gelin başlayalım.

RIOT OYUN FİKRİ NEREDEN ÇIKTI?

Dışarıda kıyamet koparken bizlere yemek programı, zaman öldürme dizileri, hatta hatta penguen belgeseli izletilen günleri daha dün gibi hatırlarsınız. Modern Türkiye'nin ana akım medyanın sadece bir illüzyon olduğunu toplu olarak anladığı garip anlardı bunlar. *RIOT*'un yapımcısı Leonard Menchiari'nin de hikâyesi farklı değil aslında. Eskiden Valve'da editör ve sinematografik pozisyonunda çalışan Menchiari'nin dünyası canlı canlı, dünya gözüyle bir halk isyanı görür görmez (İtalya/2012) değişiyor. Aklında *RIOT* zilleri çalmaya başlıyor, eh zaten hali hazırda oyun yapım altyapısı da olunca...

RIOT NEYİ AMAÇLIYOR?

"Oyun" kavramı çoğu zaman sonu kazanmak veya kaybetmeye bağlanan bir olgu olsa da, son zamanlarda özellikle bağımsız yapımcıların daha özgür finalleri hedeflediği ve oyun deneyimlerinde başarılı bir çeşitlenme oluşturduğu aşikâr (ohh, havalı cümle). Menchiari de bu yenilikçi yolu izliyor ve *RIOT*'un hangi perspektiften oynanırsa oynansın kazanmak-kaybetmek rutinliğine başvurmayacağını söylüyor. Yapımcıya göre oyunun asıl amacı halk isyanlarının gerçek hissiyatını oyuncuya içerisindeymişçesine yaşatmak. Ona göre bu, ne TV'den anlatılan objektiflikten uzak yorumlara benzeyecek, ne de tek bir siyasi amacı destekleyecek. Oyun eylemcilerin hissiyatından ne denli samimi bahsedecekse, polisi de o kadar iyi anlatacak diyor *RIOT*. İşte bu yüzden de "isyan simülasyonu" tanımının içini dolduracak gibi duruyor...

NEDEN "BU" ÜLKELER?

RIOT'un oyun stili gerçek hayatta vuku bulmuş gerçek isyanları simüle etmeye dayanacak. Yani oyunda karşılaşacağınız tüm halk isyanları halihazırda tarihte yerini almış gerçek birer isyan. Bu isyanların arasında İtalya, Amerika, Türkiye, Yunanistan gibi birçok medyatik halk eylemleri de mevcut elbet. Ama neden bu ülkeler? diye sormadan da edemiyor insan. (yhaa neden bhen Leonard, anltsna brzz =))) Cevabı şöyle veriyor yapımcı; "Bu isyan örneklerini seçtim çünkü, bana kalırsa halkın iradesini en iyi ve en yerinde sembol edinebilmiş isyanların bunlar olduğunu düşünüyorum. Biliyorum ki dikkatleri üzerine çekmesi gereken birçok halk eylemi daha var. Bunlar geçmişte oldu, gelecekte de olacak (*Merhaba Ukrayna –Sarp*). Ama takdir edersiniz ki oyunun rutin gidişatında hepsine yer vermemin mümkünâtı yok. İşte bu evrede *RIOT*'un içinde entegre olarak gelecek "level editor" iş yapacak. Oyuncular kendi isyanlarını, kurgusal ya da gerçek, modelleyip oynanır hale getirebilecekler. Bu, *RIOT*'u sadece bir oyun olmaktan çıkarıp bir iletişim metodu olmaya taşıyacak." Yani... *RIOT* iddialı!

GEZİ PARKI PROTESTOLARI VE TÜRKİYE BÖLÜMÜ

Yazının muhtemelen tüm okurlar için en heyecanla okunacak bölümüne gelelim. Evet, kulağa şahane geldiği kadar şahane de olacak. *RIOT*, Gezi Park protestolarını içeren bir bölüme sahip olarak piyasaya çıkacak.

Gelelim bu durumun hikâyesine. Tarih 23 Haziran 2013. Gezi Park protestolarının cafcaflı zamanları. Halihazırda zaten Taksim yorgunuyum ve Steam'i kurcalarken görüyorum ki *RIOT* adlı bir oyun Greenlight adayı. Bingo! Oyun halk isyanlarını anlatıyor, o sırada da İstanbul halk isyanından yanmakta. Hemmen bir mail atıyorum yapımcılara, şöyle yardımcı olabilirim, böyle Gezi Parkı'nı oyuna taşıyalım... Onlar da zaten istekli çıkıp, Türkiye'den bir "bölüm koçu" aradıklarını söylüyorlar veeee olaylar gelişiyor. Önce anlatılacak senaryoyu kararlaştırıp benden senaryonun İngilizce ve Türkçe metinlerini istiyorlar. Sonra Taksim'i ve olay yerlerini detaylıca fotoğraf ve videolarla kendilerine tanıtıyorum. Son olarak da karakteristik olarak polis üniformaları ve eylemci görünümlerini modelliyor, harita şekillendirmeye geçiyoruz. Benim için bir "onur" sayılabilecek bu durum, şaşkınlığımla birlikte bir gerçeğe dönüşüyor. İstanbul'u, Taksim'i, Gezi Parkı protestolarını, bizzat benim kalemimden çıkmış haliyle oynayacağız *RIOT*'ta. Empati yapmakta zorlanıyorum ama sizin bile heyecanlandığınızı düşünüyorum ki benim heyecanımı bir düşünün! :) (*Beğenmezsek seni yakacağımızın farkındasın, değil mi? –Sarp*)

"POLİS OLMA" OBJEKTİFLİĞİ

Oyunun yapımcısı sıkı bir aktivist olunca *RIOT*'un bir hükümet ve polis kötüleme aracı olacağı düşünülüyor. Bu konudaki fikrin tamamen yanlış olduğunu belirtip, *RIOT*'un asıl amacını tekrarlamamda fayda var; *RIOT* sonunu sizin belirleyeceğiniz bir deneyim değil. Amacı, böyle bir olayı mümkün olduğunca objektif şekilde simüle etmek. Objektiflik tamamen kesinliği kabul edilmiş olaylara ve olayların videolarına dayandırılacak. Örneğin gerçek bir halk isyanında polisin gerçek mermi kullanmasına izin verildiyse, oyunun o bölümünde bir polisin amacı da bu olacak. Oyunun tüm bölümlerinin hem eylemci hem de polis taraflarından oynanabileceğini de ekleyelim.

GREENLIGHT SÜRECİ VE PLATFORMLAR

RIOT aslen mobil platform amacıyla başlatılmış, Steam'den "Greenlight" izni aldıktan sonra PC odağına çevrilmiş bir yapım. Greenlight almalarının kendileri için de sürpriz olduğundan bahseden yapımcılar, o günden beri çalışmaları "tam zamanlı iş" moduna sokmuş. Oyun 2013 sonlarında çıkması planlansa da bu sürpriz mutluluk oyunu geciktirmiş durumda. Menchiari'nin yalancısı olarak oyunun 2014'ün ilk çeyreğinde çıkacağını söyleyebiliriz.

TÜRK POLİSİ

Leonard'ın elinden çıkmış şahane Türk polisi çizimleri aşağıda. Türkiye bölümüne ait harita çizimleri henüz bitmediği için paylaşamıyoruz ama iyi bir çizim için Taksim Meydanı'nı adım adım fotoğrafladığıma emin olabilirsiniz! RIOT pikseller ile mükemmellikler yaratmaya geliyor gibi!

TÜRKİYE BÖLÜMÜ

Oyunun İstanbul-Taksim Meydanı'nda geçecek olan bölümü, olayların patlak verdiği ilk günü anlatacak. Aktivistlerin Gezi Parkı'nda çadır kurmaları ve sabaha karşı polis müdahalesine maruz kaldıktan sonra olayın sosyal medyada patlak verişi, RIOT'un İstanbul senaryosunun başlangıcına tekabül edecek. RIOT, sürpriz sonlar veya sizin yönetebileceğiniz finallere sahip olmayacağı için, olacakları da zaten biliyorsunuz… :)

Her ay sağdan soldan bir şeyler öğreniyoruz ve **10 tanesini** bu sayfada topluyoruz!

01 Kurgusal Dünya Nasıl Yaratılır

TED videolarının kapsamının farkındayız ama, bu konu başlığının işleneceği güne daha var sanıyorduk. Kısa bir konuşma, kurgusal dünyaların nasıl yaratıldığını popüler serilere (Harry Potter, Lord of the Rings, The Matrix) dokunuşlarda bulunarak anlatıyor. Masaüstü FRP oyuncularının yıllardır yaptığı şeyi TED'de görmek, yüzümüzde bir gülümseme oluşturdu aslında. Kurgu dünya bu kadar kolay, ama bu kadar zor yaratılıyor işte: http://tinyurl.com/tedhikaye

02 Ölüm Yıldızı'nın Mimarı Bıktı Bizden!

Adama ne laf ettik be. Küçücük egsoz çıkışından giren topridolar kariyerini bitirdi. E ama 37 yılın sonunda döktü o da içini. Bir mektupla sorulara cevap veren mimar, kendisine öldüğü söylenen Sihirli uzay büyücülerinin varlığında yaptığı şeyi nasıl hata gördüğümüzü soruyor. Üstelik Luke ve Vader arasındaki aile ilişkisine de dikkat çekiyor. Adam haklı mı ne? http://tinyurl.com/ogzdeathstar



04 Rakibe Reklam Yaptırmak

Çok günlük hayat firmalarımızdan olmadığı için bunu görmezden geliyoruz. Akılcı bir reklamla karşılaştık bu ay. DHL firması, ABD'de rakiplerine istemeseler de reklamını yaptırmış. "DHL Daha Hızlıdır" yazan devasa kutuları zor noktalara yollayan ekip, tabii önce termal boyayla siyah hâlde teslim etmişler. Sonuç güzel, fikir de yaratıcı olmuş. Trole bir alkış! http://youtu.be/vHVWegNfQl0



03 Bu Müzik Tanıdık Sanki

Oyun dünyasına ait sanat çalışmalarının fark edilmesi gerçekten keyifli. Aklı başında mecralar tarafından bir ifade çeşidi olarak değerlendirildiğinden beri zaten video oyunları kabul görmeye başlamıştı. Ama görsel ya da işitsel elementleri en başından beri bunu hak ediyorlar. Sochi Kış Olimpiyatları'nda bir örnek de bunu gösterdi. Yaşasın oyun müzikleri!



05 Clash of Clans Ne Kadar Kazanır?

Bu sorunun cevabı tahmininizden biraz daha fazla olabilir. Milyonlarca oyuncusu olan F2P oyunun sistemine sızmayı başaran bir hacker, bağlı olduğu Supercell'den günlük cirosuna ve oyuncu sayısına dair bilgilere ulaştı. Ortaya çıkan sonuca inanamadık biz. Günlük 29.4 Milyon oyuncu, 5.15 Milyon dolar ciro. Saygılar arkadaşlar. Boşverin tek kişilik oyunları. Para burada.



06 Yaşasın! Goat Simulator!

Yok böyle garip bir tema. İlk olarak teknoloji demosu olarak ortaya çıkan bir "şey" vardı: Goat Simulator. İnternette ayaküstü fenomen olunca CoffeeStatinStudios bunu oyunlaştırmaya karak verdi. Hayır, ipin ucu Steam'de ön siparişe açılmasıyla iyice kaçtı artık. Eski usül kaykay oyunları temasında gelen oyun şimdilik 10 dolar. Almayı düşünen var mı? Bizim ofis dışında yani? Biz aldık da hep birlikte... http://bit.ly/1ePzwaCk.



07 Ama Nintendo, Bu Ne Böyle?

Nintendo, anlaşılan köklerini Avrupa'da daha iyi gömebilmek için genç kızlar üzerinden bir program başlattı. Nintendo Girls Club adlı YouTube kanalı Jorgie Porter ve Kim Kattrall (Sex and the City) gibi isimlerle Nintendo oyunlarını tanıtma peşinde. Ama görebileceğiniz en kötü tanıtım filmlerinden birisine sahip. Nasıl bir plandır bu, anlamadık gitti. http://tinyurl.com/ogznintendo

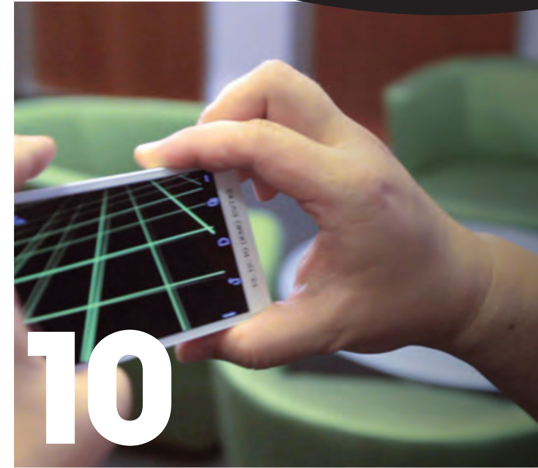
08 "Let It Go", İyisin Ve De Hoşsun

Frozen, Aslan Kral'dan beri Disney'in imza attığı en iddialı proje olarak geçiyor. Hem IMDB, hem de Rotten Tomatoes da izleyicilerin takdirleriyle dolu. Filmin öne çıkan ve Idina Menzel'in seslendirdiği "Let It Go" da kendi ününe kavuştu. Müzik harikulade. Bir tarafta 25 lisanda söylenişi, bir tarafta yığınla cover'ı, son olarak da bir komedyen Christina Bianco'nun farklı divalar ağzından söyleyişi var. Uzak kalmayın, uzun bir süre etrafta duyacaksınız çünkü parçayı.



09 Pokemon Yüzünden Twitch Çökerse

İlginç bir deney var Twitch'te. Twitch Plays Pokemon ile insanlar yorumları kullanıp karakteri yönlendiriyor (bir script ile). Ortalık karışık tahmin edeceğiniz üzere. Ama karışıklık Twitch sistemine de sıçramış durumda. İzleyici sayısı 100 binlere ulaşan kanal Twitch'in chat sistemini de kırmanın eşiğine geldi. Neyse, sonrasında toparlansa da bir firmanın bu esnekliği sunup sistemi kapatmaması takdir edilesi.



10 Google...Stahp...Dur Yani!

Bu seferki yeniliğin adı Project Tango. Google, Bosch, OmniVision, OLogic gibi ortaklarla bir proje yürütüyor. Android işletim sistemli özel donanım ve yazılımda bir telefonla pozisyon takibi, kamera üzerinden de çevreyi tarayabiliyor. Unity'de de bunu model haline getiriyor. Hem de hepsi telefonda. Bu kadar. Ek araç olmaksızın. Sonra ister oyun yap, ister görme sorunu yaşayanlara yardımcı ol, ister mobilya ölçüsü bak. İnanmazsanız izleyin işte. Dengeniz bozulabilir dikkat: http://tinyurl.com/ogztango



The Elder Scrolls ONLINE

PvP'nin Şerbetinden Kana Kana İçtim

-Tuğbek Ölek

Yirmi kişiye yakın sayımız, bir ağaçlıkta durup grubun geriye kalanının yetişmesini bekliyoruz. Birisi davul çıkarıyor, diğeri, flüt. Tatlı bir ezgi tutturuyorlar birlikte. Artık düşman hatlarının o kadar gerisindeyiz ki çömelmeye, saklanmaya, sessiz gitmeye gerek yok, ihtiyacımız olan tek şey moral, ölüme giderken son bir gülümseme. Düşman en kuzeybatıda Rayles kalesinin ötesinde tek tek avlıyor kardeşlerimizi, sayıca öylesine üstünler ki bizden, evimizin kapısından dışarı adım atamıyoruz. Daggerfall İttifakı en karanlık günlerini yaşıyor, Aldmeri Dominyon'unda da durum farklı değil. Haritayı açıyorum, bütün bir Cyrodiil kıpkırmızı, toprakların dört yanında Ebonheart Paktının kızıl bayrakları sallanıyor ve bütün Elder Scroll'lar Ebonheart'ın elinde. Gözlerim harita üzerinde bir çatışma işareti arıyor. Olur da Aldmeri bizimle aynı anda saldırırsa belki bu saçma görevin biraz daha başarı şansı olur çünkü.

Niye böyle oldu derseniz, Skyrim oynayıp gaza gelen milyonlar ben Nord oynarım diye tutturunca tüm sunucularda denge yerle bir oldu.

Geride kalanlar yetişiyor, grup liderimiz **Lucian** atına atlıyor, "Yolun geri kalanında elden geldiğince su kenarından ilerleyeceğiz. Bu eğer bir sürpriz saldırı olamazsa daha kılıcımızı çekemeden ölürüz. Ne ileri kampımız ne de desteğimiz yok. Haydi, Nikel'e kadar durmak yok!". Atıma atlayıp koşuyorum peşinden. Aynı bizim gibi ama haritanın öbür ucundaki Bleaker kalesine saldıracak grubun pozisyon aldığını öğreniyoruz. Biz geç kaldık, onların yeri keşfedilmeden saldırıya başlamamız lazım. Düşman hatlarının çok gerisindeki bu iki kaleyi ele geçirebilirsek düşmanın destek birliklerinin yolu kesilmiş olacak. İşte belki o zaman savaşmaya, topraklarımızı geri almaya gücümüz olabilir.

Nikel'e yaklaşırken Lucian bütün Daggerfall ittifakına haykırıyor "Dostlar beş dakikaya düşmanın destek güçleri kesilmiş olacak. Bütün gücünüzle Rayles'e saldırın!". Buna gerçekten ne kadar inanıyor bilemiyorum, altı üstü yirmi dört kişiyiz, direnişle karşılaşmasak bile kaleyi alabileceğimiz şaibeli. Ufukta Nikel kalesi beliriyor, atımı mahmuzlayıp en öne geçiyorum. Kalede kimse yok gibi görünüyor, en azından geç uyanırlarsa birileri "Nikel'e saldırı var!" diye ortalıkta haykırmazsa şansımız artar. Kale kapısının önüne mancınığımı kuruyorum. Çevremde aynı anda on kadar kuşatma makinesi yükseliyor. Bütün gücümüzle saldırıyoruz kapıya. Biliyoruz ki Paktın askerleri burayı doldurmadan önce birkaç dakikamız var sadece. Kapı çöküyor, bütün gücümüzle dalıp içerideki NPC'leri öldürmeye başlıyoruz. İçerideki bir iki düşman oyuncusu çok sorun yaşatamıyor ama son bayrağı ele geçirirken gözümüzden kaçan bir okçu beni öldürüyor. Neyse ki kaldırıyor biri beni geri ayağa. Kalenin içinde koşturuyoruz, kapıyı tamir etmeye çalışıyoruz. Bu arada Bleaker'ı da aldığımız haberi geliyor. Cidden işe yaradı mı? Destek hatlarını kestik mi? Elimdeki kapı onarım kitleri bitiyor, yenisini almak için koşuyorum. Bu arada Lucian bağırıyor "Haydi herkes Rayles'e!". Hayır! Hayır! Kaleyi onarmadık daha. Zafer sarhoşluğuyla büyük kuşatmaya doğru koşuyorlar. Ama azıcık olsun süre kazanamayacaksak ne anlamı vardı bu kadar uğraşmamızın? Kapıyı tamir ediyorum, tek başımayım, öylesine yavaş ilerliyor ki. Biraz daha, biraz daha, biraz daha… En nihayetinde tamamıyla tamir oluyor. Artık tek yapmam gereken grubun geri kalanına yetişmek.





Tek yapmam gereken bu kapıdan çıkmak. Ama kapı büyük bir gürültüyle sarsılıyor. Bunun anlamını biliyorsun. O kapının ardında ne olduğunu biliyorsun.

Kalenin surlarına çıkıyorum. Her yer kırmızı, elliden fazla Pakt askeri kuşatmalarını kuruyorlar. Arka kapıdan geçip kaçmayı deneyebilirim. Ama lanet olasıcalar! Bir saattir o kapıyı tamir etmek için uğraşıyorum ben, bu kadar çabuk veremem size! Kapının önünde bir koçbaşı kuruluyor. Kalabalık bir grup kapıya doğru sürüyor. Ben de surlardaki mazgalıma yağ kazanımı kurup boşaltıyorum üstlerine. Dört bir yana kaçışıyorlar. Yanın! Yanın! Bu kaleyi size vermeyeceğim!

Tamriel'e Hoş Geldiniz

Yıllardır nefes almadan oynadığımız *Daggerfall*'ların, *Morrowind*'lerin, *Oblivion*'ların, *Skyrim*'lerin dünyasını artık hep birlikte soluyacak ve maceralarımızı paylaşacağız. Eğer hikâyenin gerisini merak ediyorsanız, tek başıma elimden geldiğince savundum Nikel kalesini. En azından o koçbaşını o kapıya sokmayıp birkaç dakika fazladan süre kazandım, kale düşerken de arka kapıdan kaçıp Rayles'e yetişmeyi başardım. Çok zorlansak da Rayles'i aldık, elimizde ancak bir saat tutabilsek de. Sonra yine evimize kadar sürdüler bizi. Çok uzun yıllardır bir oyunun PvP'sinden böylesine zevk aldığımı hatırlamıyorum.

Üç farklı tarafın birbiriyle hiç durmadan savaştığı, strateji ve karşı stratejilerin havalarda uçuştuğu Cyrodiil oyun dünyasının tam ortasında yer alıyor. Oyundaki her tarafın farklı şehirler, görevler ve maceralarla dolu kendi toprakları var. Ancak PvP için geldiğiniz ve imparatorluk payesini kazanmak için yarıştığınız yer Cyrodiil. Eğer oyunun stres betasına katıldıysanız veya katılan birileriyle sohbet etmişliğiniz varsa genelde PvP'de yaşananların benim yukarıda anlattığım tatlı hikâyeden farklı olduğunu biliyorsunuzdur. Çünkü oyunda daha betadan 26 tane farklı Cyrodiil, yani PvP sunucusu veya shard, olsa da oyuncular genelde bunlardan birkaç tanesinde toplaştılar. Eh adı üstünde stres testi ne yapacaktık ki? Bu sunucular kullanıcı kapasitelerine yaklaştıkça da oyun takılma ve gecikmelerden oynanmaz hale geldi.

Savaş Meydanındaki Hayalet

Bakın şöyle bir hikâyem de var. Atla tam gaz kuşattığımız bir kaleye koşuyorum. Ben tam geldiğim sırada çöküyor kapıları. Ben de hiç gaz kesmeden kalenin içine doğru yöneliyorum. Normalde kale kapısına gelince oyun sizi otomatik attan indirir. Yok ben giriyorum atla kaleye, içeride iki taraftan en az yüz kişi dövüşüyor. Aralarında atımın üzerinde dolaşıyorum. Ne inebiliyorum attan, ne bir yeteneğimi kullanabiliyorum. Mancınıklar ateş kusuyor, merdivenlerden aşağı ok yağmuru iniyor, NPC'ler kapıdan girene acımadan saldırıyor. Ama ben bir hayaletim, bana dokunan yok. Sakince geçiyorum savaşan cengaverlerin yanından. Tam iki dakika sonra oyun nihayet benim istemcimle sunucunun eşleşmesine karar verince görüyorum ki aslında daha kalenin kapısından girmeden düşüp ölmüşüm. Hani lag olur her oyunda ama iki dakika lag de olmaz müsaadenizle, üstelik bunlar ilk değil ikinci stres test hafta sonunda yaşanıyor. Umalım **ZeniMax Online** bu testler sırasında bol bol not almış olsun, oyun açıldığında betada kullandıklarından elli kat güçlü sunucularla gelsinler, eğer öyle bir sunucu varsa tabii.

İşte bu yüzden, oyunun PvP'sini adam gibi deneyebilmek için bizim Daggerfall tarafının ağır ezildiği boş bir sunucuya geçtim. Ama değdi açıkçası. Aslında zarar, çünkü kazandığımız bir sunucuyu seçmiş olsam o sunucudan gelen bonuslar normal oyunu da etkileyecekti. Ezik sunucuda bonuslarım da gitmiş oldu. Ama değer, düşman surunun üzerinde mancınığımı ateşlerken göz ucuyla sur üzerinden üzerime gelen düşmanları görüyorum. Mancınığı bırakıp, "*Enemy!!!*" diye haykırıp kılıçlarımı çekiyorum. Ejder zıplayışımla üçünün ortasına atlıyorum. Dakikalarca çatışıyoruz surların üzerinde. Siz Türkler nasıl diyor, "hayvan güzel!", "yok böyle bir adrenalin". Bu arada boşa da sıkmıyorum, ezik sunucuda da olsam ilk ondaydım listedelerde =).



Zergler Giremez

Farkındaysanız işe PvP'den girdim ve oradan devam ediyorum. Çünkü hikâyeler, görevler, PvE dediniz mi bizi doyuran çok oyun oldu ama iş PvP'ye, engame'e geldi mi sapır sapır döküldüler (bkz. *GW2*). Ama sunucu sorunlarını bir kenara bırakırsanız *TESO*'nun PvP'si resmen bütün oyunlar içinde parlıyor ve bizi *Dark Age of Camelot* günlerine götürüyor. Öncelikle üç farklı tarafın savaşıyor olması işin içine tonla strateji ve dinamizm katıyor. Ayrıca kale kuşatması üzerine kurulmuş olması diğer oyunlarda zergling dediğimiz, oyuncuların bütün haritayı ala ala bir bulut gibi dolaşmasını imkânsız kılıyor. İsterse 200 kişi gelsin düşman, siz 20 kişi zorlayabiliyorsunuz savunmada. Bu sırada 40 kişilik düzenli bir ordu sizin kaleniz düşene kadar düşmanın bütün kalelerini alabiliyor. Oyunda iş ne zaman zergling'e dönse sonu da hüsran oldu zaten. Bu yüzden büyük, düzenli ve disiplinli loncaların önemi de artıyor. Ayrıca o kuşatma makinalarını kullanmanın, karşılıklı taş ve ateş yağdırmanın zevki apayrı.



Elbette oyuna girer girmez Cyrodiil'e dalıp PvP'ye başlayamıyorsunuz. En azından onuncu seviyeye gelmeniz lazım. Ama 10





olur olmaz PvP'ye başlayın bence. Hem en iyi ekipmanı çıkarmanın yolu PvP, hem de heyecanı çok yüksek. Ayrıca PvP'de oyuncular arasındaki farklar azalıyor. Herkese sağlık ve zırh delme bonusu verdikleri için onuncu seviye iki adam yirminci seviye birini rahatça alabiliyor. Üçüncü baskı mı olacak artık bilmiyorum ama ne olur şu sunucu sorunlarını çözsünler oyun çıkana kadar, ne olur yahu…

Tamriel'e hoşgeldiniz, bu sefer cidden

Oyunun PvP'sinden çok gaza geldiğim ortada, eğer kendimi durdurmazsam oyunun geri kalanından bahsedemeyeceğim. Tamriel diyorduk değil mi? Hoşgeldiniz efendim de nasıl geldiniz bu Tamriel'e? Öldünüz de geldiniz, kendinizi arafta bir hayalet olarak buldunuz, bir kâhin sizi Tamriel'e indirdi bir şekilde. Oyuna hangi tarafta başlamış olursanız olun hikâyeniz aynı. Oyun dünyasına ayak basana kadar önce ölüler diyarını, sonra en düşük seviye görevlerle dolu birkaç adayı oynuyorsunuz. Seçtiğiniz tarafın başkentine gelene kadar oyunu iyice çözmüş, biraz seviye atlamış oluyorsunuz. Ben Daggerfall'a gelene kadar çok heyecan yaptığımdan bu ilk bölümleri biraz hızlı hızlı oynadım. Sonuçta 3-4 günlük bir betada elden geldiğince fazlasını görmek istiyor insan. Ama oyun çıktığında siz bunu yapmayın, ben de yapmayacağım. *TESO* laf olsun diye yapılmış bir DVO değil. Hikâyeleri, diyalogları, dört bir yana dağılmış kitapları tadına varılarak çıkarılacak bir oyun. Elbette İngilizceniz yeterse, çünkü karşınıza çok fazla metin çıkacak. Ne kadar isterdim şu oyun güzel bir çeviri ile gelseydi ülkemize, herkes tadını çıkarabilseydi o hikâyelerin.

Bunun altını özellikle çiziyorum çünkü *TESO*'da her bir görev, her bir hikâye gayet güzel işlenmiş. *"Git otuz tane şu yaratıktan kes gel"* gibi dolduruş görevler yok. En ufak yan görevin bile bir sebebi, düzgün bir hikâyesi var. Tamam, abartmayalım *Skyrim* gibi tek kişilik bir oyundan bekleyeceğiniz epik edebiyat yok karşınızda. Ama pek çok görev size acaba bir sonraki adımda ne olacak diye merak ettiriyor. Çoğu zaman karakterlerin geri plan hikâyelerini veya ne hissettiklerini önemsiyorsunuz. Piyasaya çıkan DVO'ların çoğunu deneyenler bunun ne kadar kıymetli olduğunu bilir. Üstelik böyle yüzlerce görevin bizi beklediğini düşünürseniz buna harcanan emeğe saygı duymak lazım.

Görevler sadece bu dünyadan zevk almak için değil aynı zamanda karakteriniz için de çok önemli. Çünkü iyi bir av alanı bulup saatlerce aynı yaratıkları keserek ne bolca deneyim ne de bolca para kazanmanız mümkün değil. Eğer kasanızı doldurmak ve seviye atlamak istiyorsanız da bunun en iyi yolu görevler ve PvP.

Düz bir DVO

Ama şunu da belirtelim, *TESO* hiçbir noktada çok iddialı veya abartılı olmaya çalışmıyor. Mesela *Guild Wars 2* ve *Aion* yaratılan evren ve grafikler konusunda çok iddialı oyunlardı. Hele *GW2*'de girdiğiniz her harita, kafanızı çevirdiğiniz her yer başınızı döndürürdü. Ama oyunun geriye kalan özellikleri bunun yanında sönüktü. Ya da *Aion*'da Pandaemonium'a her girdiğimde ağzım açık kalırdı. Bunlarla kıyaslandığında *TESO* çok daha mütevazı ve ayakları yere basan bir oyun. *Daggerfall* gibi oyunun en büyük şehirlerinden biri bile içinde kaybolacağınız kadar büyük veya sizi şaşırtacak kadar ihtişamlı değil. Ya da *Secret World*'ünki gibi kafanızı karıştıracak ikircikli bir hikâye, *SW:TOR* gibi saatlerce seslendirme, *Galaxies*'deki gibi karmaşık ve derin bir eşya üretim sistemi… Hayır *TESO*'nun hiçbir yanı bir diğer yanına ağır basmıyor. Bu açıdan baktığınızda aslında çok daha düz, hiçbir konuda çok iddialı olmayan bir oyun.

Ama diğer yandan yaptığı hiçbir şeyi de batırmıyor. Mesela üretim sistemini ele alalım. O kadar düz bir üretim sistemi var ki. Dünyada dolaşırken kaynakları topluyorsunuz, sonra üretim tesisine gidip yapıveriyorsunuz. Ama özel maddeler bulabilirseniz istediğiniz bir ırkın tarzında yapabiliyorsunuz. Onların kitapları var, okuyabilirseniz geleneksel motifler ekleyebiliyorsunuz. Büyülü taşlar ve araştırma ile büyülü silahlar yapmaya başlıyorsunuz. Bir meslekte geliştikçe yetenek puanı harcayarak ustalaşabiliyorsunuz. Bir bakıyorsunuz aslında hiç de fena değil, üretim işini seven oyuncunun bulabileceği bir şeyler var burada. Yok, gezip dolaşmayı seviyorsanız size çok güzel tasarlanmış zengin bir dünya veriyor. Hikâyeyi ve PvE'yi







seviyorsanız istemediğiniz kadar görev ve kitap var ortada. Beta'da deneyebildiğim tek bir grup zindanı vardı ve açıkçası hiç fena değildi. Eğer liderlikse merakınız, ordularınızı sürebileceğiniz dolu dolu bir savaş alanı, fethedilecek kalelerle dolu. Küçük gruplarla operasyon yapmayı seviyorsanız düşman hattının arkasına geçip saatlerce çatışabilir, desteklerini kesip oyunun dengesini değiştirebilirsiniz. Kısacası *TESO* tek bir konuda parlamak yerine her tür oyuncuya hitap edebilecek bir DVO olmaya çalışıyor.

Atımı Verin Kardeşim!

TESO'yu sevmeyecek iki grup varsa biri oyunun aynı *Skyrim* gibi olmasını bekleyen, aslında DVO deneyimi çok olmayanlar, diğeri üç günde karakteri son noktaya getirip sonrasını aynı zindan ve haritalarda, PvP arenalarında vaktini geçirmeyi sevenler. Özellikle *WoW* oyuncuları için *TESO*'nun çok meşakkatli geleceğini düşünüyorum. Belki bir *Aion*'daki kadar çabalamak (grind) gerekemiyor ama ben beş gün sabah akşam oynadığım oyunda ancak ilk büyük bölgenin görevlerini bitirip karakterimi 16. seviyeye getirebildim, oyun içeriğinin de %15 -%20 'sini ancak görmüşümdür henüz. Belli ki her akşam birkaç saat oynayan birinin oyunun sonuna gelmesi birkaç ay alacak. Benim şu ana kadar gördüğüm bunun bir kısa yolu da yok. Oyun başlayıp işin içine Pazar yeri girince mutlaka para kazanmanın hızlı yolları çıkacaktır. Ama karakter gelişimi açısından herhangi bir oyuncu veya oynayış tipinin bir diğerine üstünlüğü gözükmüyor.

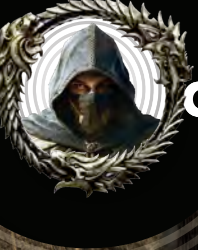
Oyundaki en büyük meşakkat ise bir at sahibi olmak. Açık söyleyeyim, on altıncı seviyeye gelene kadar ne üst başa, ne silaha, ne kristale, ne iksire tek kuruş harcamadım. Bütün paramı biriktirdim ki şu dünyada bir at sahibi olayım. Silahımı, iksirimi kendim ürettim, yemeğimi pişirdim. Her gördüğüm kaynağı topladım, her varilin içinde ucuz pahalı demeden ne varsa aşırdım. Saatlerce topla topla götür sat pazarda 300 altın, 500 altın ancak çıkıyor. En ucuz at 17.200 altın! Ömrüm tükendi yemin ediyorum bir at alacağım diye. Neyse, sonunda aldım ama o da ne normal koşma hızımdan sadece %10 daha hızlı gidiyor bu meret. Her gün üzerine para verip yedirecek besleyeceksin ki azıcık hızlansın bir kıymeti olsun. Benim stamina güçlü zaten bastım mı attan hızlı gidiyorum. Anlayacağınız *TESO*'da at almak bizim memlekette araba almak gibi. Vergisi, bakımı, benzini derken bütün maaşı yatırıyorsunuz. Eğer **Digital Imperial Edition**'ı alırsanız da bilin ki tek esprisi içinden çıkan o attır. Ama ne yalan söyleyeyim ben o ata 25 avroyu vereceğim sanırım. Çünkü sabrımın ikinci bir at macerasına yeteceğini sanmıyorum.

Giriş, Gelişme, Sonuç

TESO büyük bir oyun, devasa bir dünya ve sayfalarla anlatarak bitmez. Bu yüzden oyunun her şeyini anlatmaya çalışıp kısa kısa geçmek yerine benim dikkatini çeken taraflarından adam gibi bahsetmeye çalışıyorum. Zaten büyük DVO'ların incelemelerini artık üç bölümde yapmak gerekiyor. Beta'dan başlayıp endgame'e gelene kadar parça parça incelemezsek hakkını vermemiz zor. Şimdi Beta İncelemesini yapmış olduk, oyun çıktığında resmi incelemesini yaparız ama biliyorsunuz endgame'i görüp onun incelemesini yapmadan nihai notumuzu vermiyoruz zaten.

Ama yine de betada geçen bunca zamanın ardından oyunun bir izlenim bırakmaya başlaması kaçınılmaz. Henüz bir dolu özellik açık değil oyunda, resmi çıkışa kadar ekonomisinin, dengelerinin değişeceğini, belki oyundaki pek çok sorunun çözüleceğini biliyoruz. Bütün bunları da hesaba katarak şunu söyleyebilirim ki TESO kendini oynatacak. Bu kadar saat denedikten sonra, "evet, ben bu oyunu aylarca oynarım" diyebiliyorum. Elbette bugünden öyle on milyon oyunculara ulaşması ve yıllarca öyle kalması, yani bir WoW olması mümkün gözükmüyor. Ama geniş kitleleri yakalayacağını, çok fazla ve farklı oyuncu tipine ulaşacağına düşünüyorum. Kısacası üç aya Free2Play'e düşmesini beklemeyin (Bunu da hangi oyuna söylesek üç aya batıyor kardeşim =).

Diğer yandan benim öngörüm bu oyunun çıkışının da büyük bir fiyasko olacağı. Sunucularda stres öylesine yoğundu ki oyun çıkana kadar buna bir çözüm bulacakları yönünde inancım az. Bence şimdiden buna da hazırlıklı olmakta fayda var.



Onlar Da Oynadılar

Şüpheci Yaklaşırken...

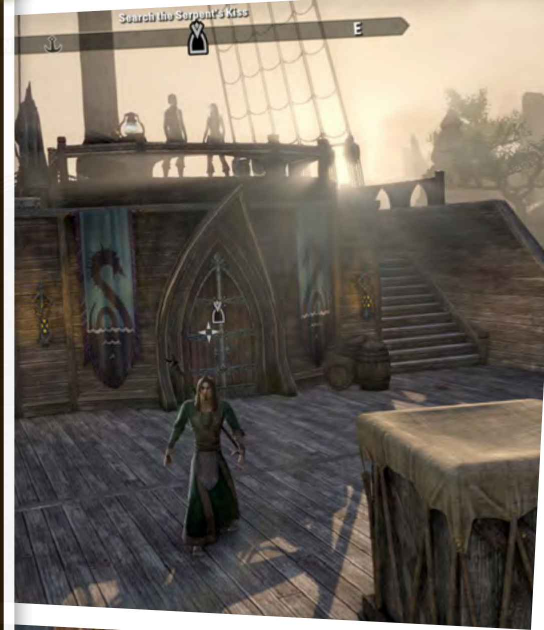
MMORPG'lere olan aşkımın bitmesi, 2010'un sonunda *WoW: Cataclysm*'in ilk günlerine dayanıyor. Heyecanla beklediğim ek paket içimdeki aşkı körüklemeyince, sessiz sedasız uzaklamıştım türden. Zaman içerisinde çeşitli DVO'larla ilgili "WOW Killer!" iddiası beni çeşitli oyunları denemeye itse de aradığımı bir türlü bulamamıştım. Tam artık DVO'lardan bana yar olmaz diyordum ki karşıma *TESO* çıktı.

TESO'ya girerken içimde büyük bir heyecan ama bir o kadar da korku vardı. Daha önce de büyük umutlarla beklenen oyunların patladığına şahit olmuştuk. Neyse ki korkulan olmadı. *SWTOR* ile hayran kaldığım görev sisteminden sonra ilk defa *TESO* bu konuda beni tatmin etmeyi başardı. Düşünsenize, ölümcül bir büyücüsünüz ama domuz kesip elma toplamaya zamanınız var. Siz Gandalf'ın bu günlere elma toplayarak mı geldiğini sanıyorsunuz? *TESO* bu klişelerin tamamen dışında, entrika dolu hikayelerle sizi sürükleyen bir görev sistemi ile geliyor. Yan görevler bile sıkıcı olmaktan oldukça uzak.

Görev sisteminin bu kadar sürükleyici olmasının bazı dezavantajları da mevcut ne yazık ki. Diğer DVO'larda biran önce şunları keseyim de seviye atlayayım diye önünüze gelenle grup kurarken, *TESO*'da belli bir seviyeye kadar yalnız ilerliyorsunuz. Oyunun tek kişi oynarken de sıkmaması önemli evet ama çoğu zaman bunun bir DVO olduğunu bile unutmanız işi tatsızlaştırıyor.

PvP ve dungeon sistemini test etme şansım olmadı ne yazık ki. Oyunda seviye atlamak gerçekten zor (evet, hardcore oyuncular sevinebilirsiniz!). Hele benim gibi etrafı gezeyim, aa buralar çok tanıdık moduna girecekseniz, PvP ve dungeon yapacak seviyeye gelmeniz biraz vakit alıyor.

Eğer *The Elder Scrolls* evrenine aşinaysanız ve DVO'larda da hikâye derinliği olmalı diyorsanız, ben seveceğinizi düşünüyorum ama 60$ fiyat etiketine bir de aylık ücret eklenince, o devir geçti bebeğim ya diyor insan tabii. Tamam, tamamen F2P olmasını beklemiyorum ama ya aylık ücret alın ya da sabit bir ücreti olsun. Bekleyip göreceğiz. **-Emir**





Fazla Mı Kolay Sanki?

Umut Yanık'tan *TESO* Beta izlenimlerini 2,000 karakterde anlatmasını istemekle, soyadı Septim olan birinden Tamriel Tahtı tarihçesini yarım sayfada özetlemesini beklemek arasında fark göremiyorum. Bu yüzden "*Yönetim istifa!*" diyerek apar topar giriyorum yazıya…

Nord ırkından bir Dragon Knight olarak çıktığım 14 saatlik Beta yolculuğumun ilk yarısı ne yazık ki interneti kasıp kavuran olumsuz "hype" modasını tasdikler nitelikteydi; kendimi zorlasam da ilk 4 seviyeden tat alamadım. Bunda biraz da "mezarcı" kişiliğim yüzünden zamanımın yarısını sandık-semaver ne bulduysam didikleyerek geçirmemin payı vardı. Bereket, 2. oturumda "loot" sevdamdan sıyrılıp oyunun özüne odaklanabildim de 10. seviyeye doğru çok daha zevkli hale geldi oyun.

Karakterim güçlenirken seçim yapabileceğim yeteneklerin niteliği ve niceliği gayet tatmin ediciydi. Tek sıkıntım, benim için pasif yeteneklerin "biraz fazla pasif" oluşlarıydı. Bunlar genelde hayatta kalmaya yönelik, savunma ağırlıklı özelliklerdi. Oysa verdiğim hasarı arttıran ya da çeşitlendiren yetenekleri tercih ederdim ben; "glass cannon" meraklısı olmasam da en iyi savunma hücumdur sonuçta.

Savaş mekaniğinden devam edelim. Menzilli saldırı ve büyü kullanımı fena olmasa da özellikle yakın dövüşteki vuruş hissini zayıf buldum. Bir de düşük zorluk ve tekdüzelik durumu var, şöyle ki her *TES* oyununda kalkanı ölümcül kullanan ben bile 14 saatte bir kez olsun sağ tuşa ihtiyaç duymadım, duyamadım. Lan ölmeyi bile başaramadım! Görevler ise neyse ki sıradanlıktan çok uzaktı; "Bana acilen 250 adet Noel Baba şapkası topla gel evladım" tarzı kısır döngüler yerine özgün (hatta kendi içinde evrilen) maceralar var *TESO*'da.

Tabi herkes o maceraların peşinde. Etrafta rastgele koşturan ve bir kısmı anlamsız işler yapan bunca oyuncu olunca *TES* evreninin o mistik atmosferi kaçınılmaz olarak dağılıyor. Yine de görsel ve işitsel bütünlük sizi Tamriel'de tutmaya yetiyor. Peki 2,000 karakter bana yetiyor mu? Nayır! Dolayısıyla çok anlatmak istediğim PvP ve Crafting gibi nice konu başka baharlara kalıyor. Ühü… **-Umut**



Dertleri Zevk Edindim

DVO oyunlarıyla arası hiç de iyi olmayan bir oyuncu olarak *TESO*'yla geçirdiğim 3 saatlik sürede kendimi evimde gibi hissettim. Sanki online bir oyun değil de, yeni bir *The Elder Scrolls* oyunu oynuyormuş gibi hissettim. Zindana tıkılmış bir tutuklu olarak başladığımız ve beşinci dakikasında kaçmaya başladığımız hikâyesi... Karakterlerin derinlemesine yazılmış ve başka DVO'larda tıklayıp geçeceğiniz diyalogları... Oblivion'dan kurtulmamıza 1 dakika kalmışken, yarım saat etraftaki tüm çömlekleri açıp içindekileri toplama isteği... Ve *Skyrim*'in o pırıl pırıl, buz gibi havasına çıkış (evet, Pact'i seçtim). Bunun bir DVO olduğuna beni inandıran tek şey, etrafta benim gibi sağa sola koşuşturan yüzlerce, yarı çıplak başka zindan kaçkınlarının da oluşuydu :)

Bir *Elder Scrolls* hastası ve DVO anti-sempatizanı olarak, aylık parasını vererek beni kendisini oynamaya ikna edebilecek yegâne oyunu buldum gibi. Ancak, oyunun akışı ve özellikle sonundaki içerikleriyle ilgili ciddi şüphelerim var. DVO'dan çok bir *Elder Scrolls* oyunu olma pahasına, "grind" dediğimiz "3 tane şunu kes, 5 tane bundan topla" tarzı toplama görevlerin olmaması, anlamlı görevlerin hızla tüketilip boşluğa düşülmesi tehlikesini getiriyor. Dahası, her ne kadar toplama görevleri sevemesek de, bunları inatla yapanlar oyuncu karakterler arasındaki farkı ortaya çıkartıyor sağlıklı DVO'larda. Bunun olmaması birbirine çok benzeyen oyuncu karaktelerin sayısının fazla olması tehlikesini getiriyor.

Daha büyük korkum ise oyun sonu içeriğiyle ilgili. Çoğu DVO oyununu anlamlı yapma çabası içinde, oyunu esas sahiplenen ve gece gündüz oynayanların ulaşacağı bu noktayı es geçmenin cezasını kısa sürede yokolarak ödedi. Elder Scrolls serisinin bu hataya düşmeyeceğini umuyorum, ama sırf bu oyunu yapmak için kurulmuş olan Zenimax Online'ın ilk oyunları olması, şüphelerimi yoğunlaştırıyor. Umarım yanılırım. **–Sinan**

Imperial Edition Pahalı Ama...

Diğer oyunlarda olduğu gibi bu meredin de türlü türlü sürümü var. Dijitalleri kenara koyup kutululara bakalım biz. Bir normal, bir de Imperial Edition var seçenek olarak. Imperial Ed. Almak için en önemli sebepler 30cm'lik Molag Bal heykeli, şık bir Tamriel haritası, son olarak da 224 sayfalık havalı ve tematik kitap.

Bunun dışında dijital Imperial sürümle eş konular var ki, tadı kaçıranlar bunlar. Önsipariş, herhangi bir ırkla herhangi bir fraksiyonda oynamayı sağlıyor. Diğer yandan Imperial sürümlerde Imperial ırkıyla oynama şansınız var. Yine herhangi bir fraksiyonda. Para yoksa, Imperial da yok.

Son olarak Imperial White Horse var. Oyunda at çok pahalı, bunu bedavaya getirmiş oluyorsunuz. Ama atlara elma yedirmediğinizde, geliştiremiyorsunuz. Bu da hızlı gitmemesi demek. Yani at geldi diye havalara girmeyin. Diğer atlarla aynı özelliklere sahip.

Seçilmiş Kişi #34672

Sevmiyorum *"Sen seçilmiş kişisin"* senaryolarını. Bunların olmadığı DVO'ları da hatırlıyorum, onlardan daha çok keyif aldığım gerçeğini de. Ama artık her firmanın ağzına sakız oldu bu, ilk günden beri de söyleniyordu olacağı. O nedenle aynı duvara çarpar gibi şikayet etmenin anlamı yok.

Zaten olay biraz da burada, *TESO* ilk günden itibaren bazı kurallar koydu. Tasarım kararları verdi. Bunların bir kısmını geride bıraktı (oyuncuların baskısı mı dersiniz artık) ama bir kısmı hâlâ oyunda var. Mesela bu senaryo. Mesela instance mevzusu. Mesela statik dünya, insanların hayatlarını değiştirememek. Ama bu oyun hiçbir zaman "Arkadaşlarla Skyrim" olmadı, olmayacak. Bunu kafaya sokmak gerekiyor.

10 saati geçkin maceralarımda ben ve Altmer büyücüm sağdan sola koştuk, milletin kafasına yıldırımlar indirmeye çalıştık. Oyunun instance sistemine hayran kaldım, en çok etkisini hissettim şey o oldu. Araya keskin bir bariyer koymak yerine insanları bir arada tutan ama iç içe girmelerini de engelleyen bir yapısı var. Bir anda ilişkisi kopan oyunculardan sonra, bu ilaç gibi geldi.

Şunu da kabul edin ama, iyi görsellik, dolu haritalar, "X tane Y getir" görevlerinin olmadığı bir dünya falan bu saatten sonra çığır açmaz. Ama kimse *TESO*'dan çığır açmasını beklemiyordu ki. Kavramlara amaçladıklarının ötesinde erdemler bahşedip, yerine getirmediklerinde ortalığı velveleye vermeyi haksız buluyorum. Burada tek sorun, 10. seviyenin sorasında aylık ücreti hak edecek içeriğin olup olmaması. Eğer olursa, ben yerimi bulmuşumdur arkadaş. Sandbox'a yakın DVO'lar çıkana kadar tabii. **-Sarp**

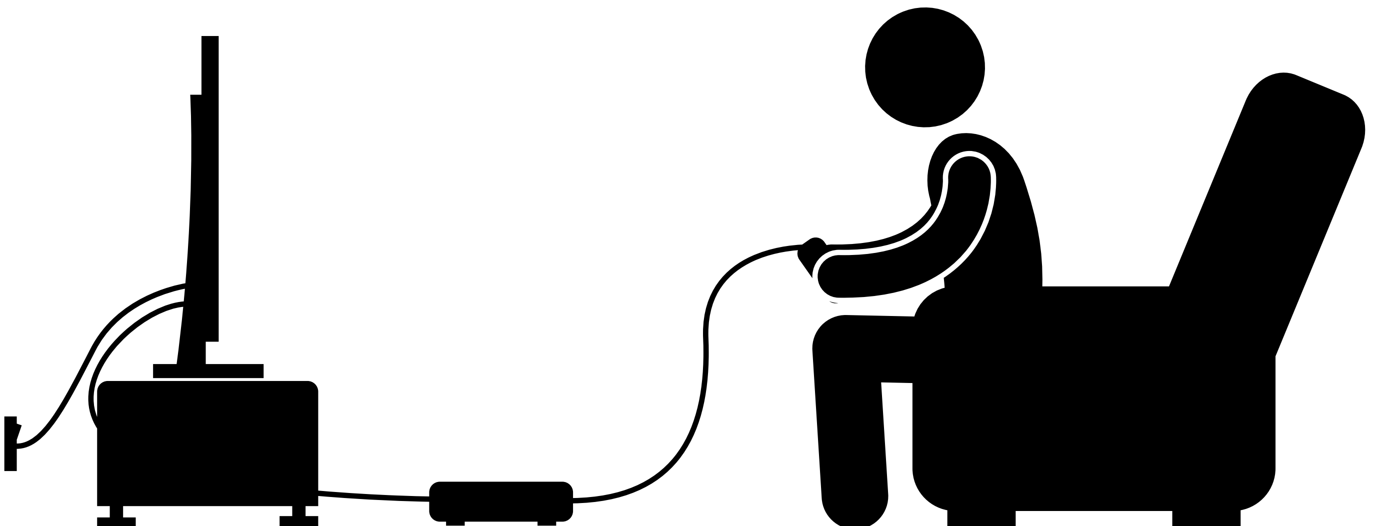
OGZ TOPLANTI NOTLARI #2

Yeni Nesil Yenir mi?

Bundan sekiz ay önce, "Oyun Sektörü Nereye Gidiyor" sorusuna cevap aradığımız ilk toplantının sonunda masadan kalkarken "bunu tekrar yapalım mutlaka" demiştik. İşte o gün geldi. Kafamızda yeni bir soruyla yine o masanın çevres.. Olur mu ya, Şubat ortasında bahçe masası olur mu! Bu defa kaloriferin etrafında toplandık. Sıcak sıcak konuştuk...

SAAT 17:00

Sarp: Evet arkadaşlar, öncelikle hepiniz hoş geldiniz.
Pozan: Ben önce şu mail'i bir okusaydım, neydi acaba toplantının konusu?
Faruk: Allah aşkına buradan başlat Serpil ya.
Sarp: Toplantımızın konusu: Yeni nesil geldi mi... BİM'e gelmiş gerçi biraz önce öğrendiğimiz kadarıyla.
Serpil: Geldiyse nerelerde var, kaça?
Eren: Bize en son kaça olur?
Sarp: Biraz beklentilerin, biraz da önceki nesillere ait sayısal verilerin kıyaslaması üzerinden kurulu bir şey olacak. Hazır buradaki herkes oyun dünyasına, az veya çok, kolunu bacağını çoktan sokmuş olduğundan dolayı...
Faruk: Ben böyle çok genel bir yerden gireyim mi? Bir şey sorarak girmek istiyorum. Sorum şu abicim: Bir şekilde PlayStation 2 çıktığı zaman, nispeten de PlayStation 3 çıktığı zaman kendi yaşadığım inanılmaz bir heyecan vardı. Resmen şenlik gibi bir gündü benim için. Şimdi bu PlayStation 4'te ve Xbox One'da bunu yaşadığımı söyleyemem. Benle alakalı bir durum mu, yoksa hakikaten yeni neslin çok vaatkar olmamasıyla ilgili mi, bunu çözemedim.
Serpil: PlayStation 2'nin çıktığı gün ne yapmıştın? Gidip almış mıydın hemen?
Faruk: Bir defa PlayStation 1'den 2'ye geçerken böyle müthiş bir grafik sıçraması vardı. Bir de *Metal Gear Solid 2* gibi inanılmaz görünen markalarla iyice köpürtülmüştü o hava. Çıkar çıkmaz değil ama çıktıktan bir ay sonra sıraya girerek almıştım Türkiye'den.
Sarp: Daha öncesinde imkânsız gibi gözüken şeylerin mümkün hale gelmesi... PlayStation 1'in teknolojisiyle *MGS2*'yi görebilir miydik sorusunun cevabı "hayır"a yaklaştığı oranda yeni nesil bizim için heyecanlı hale geliyor.
Faruk: O zamanın kırılma noktası belki de grafikti. Ben bu nesilden açıkçası artırılmış gerçeklik öğelerinin son kullanıcıya biraz daha yansımasını bekliyordum. Ama o konsolların kendisiyle değil, üçüncü parti çevre elementleriyle yavaş yavaş gelmeye başladı.
Serpil: Artık "yeni nesil"den anlamamız gereken şey değiştiği için bir çelişki yaşanıyor aslında. Şimdi yeni neslin içinde VR teknolojileri de var. Oculus Rift bir yeni nesil cihazı mıdır, değil midir, bunu da tartışmak gerek.
Faruk: Ben onu deneyemedim ya... Hepiniz denediniz, bir ben deneyemedim.
Serpil: Öyle değil mi ama, yeni nesil deyince akla sadece PlayStation 4 ile Xbox One mı geliyor?
Faruk: Kesinlikle hayır, çevre birimlerini de konuşmalıyız bence.
Sarp: *GTA V* çıktığı andan itibaren hep şunun tartışmasını yaptık: Bunu biraz daha güzel görselli hale getirip PS4 ve Xbox One'a çıkarsalardı hiçbirimiz yadırgamazdık. Bu bir yandan *GTA V* için güzel bir şey, neredeyse yeni nesil olabilecek kadar iyi bir iş yapılmış. Bir yandan da kötü bir şey, demek ki iki nesil arasında bu kadar birbirine yakın bir noktadayız.
Faruk: Ama ben hatırlıyorum da PS2'den PS3'e geçerken, PS3'e çıkan ilk oyunların grafikleri de çok parlak değildi. Bir tek *Heavenly Sword* vardı grafikleri harika olan. Burada grafik ölçeğini çok değerlendirmemek lazım diye düşünüyorum, çünkü şu her zaman için geçerli bir bahane: "Daha konsolun limitlerini bilemiyoruz."
Sarp: Birazcık da şu noktaya geliyoruz: Görsel açıdan tatmin olacak bir noktaya geldiğimizi söyleyebilir miyiz?
Eren: Cık.
Faruk: Daha onu tartışmaya gerek yok bence. Daha kendini kanıtlayacak bir oyun bulamadı yeni nesil.
Tuğbek: Arkadaşlar, grafiğin sonu yok. *GTA IV* çıktığı zaman "oha grafiklere bak, dünyaya bak" falan diyorduk. Ama ne oldu? *GTA V* çıktığı zaman aklımızı aldı. *GTA VI* çıktığında da "ulan biz *GTA V*'e süper diyorduk" diyeceğiz. Ne zaman doyduk ki grafiğe? Ama şöyle bir şey var: Emir bu hafta beş kilo alsa hiçbiriniz fark etmezsiniz, ama Serpil alsa hepiniz fark edersiniz.
Emir: Abi niye benden örnek veriyorsun... Bunları kesicez di mi?
Tuğbek: Demek istiyorum ki belki poligon sayısı olarak, ışık teknolojisi olarak büyük fark var ama şunu düşün: İlk Voodoo'yu aldığında dünya nasıl da değişmişti bir anda. PS2'den PS3'e geçişte de öyle bir durum yoktu. Çağ ilerledikçe birinden birine geçişte o kadar fark görünmüyor.
Faruk: O yüzden artık grafik değil de, yeni nesli bir öncekinden ne farklı yapıyor diye sormalıyız.
Pozan: Artık farklı oyun deneyimleri lazım en başta. O yüzden VR çok büyük bir umut. Ben geleceğin oyun neslini kesinlikle VR olarak görüyorum, hele burada denedikten sonra. Ki bizim denediğimiz Oculus Rift yapımcı kitiydi, bir bakıma dandiğiydi yani, çözünürlüğü düşüktü. Gelecekte Sony de kendi gözlüğünü çıkaracak, Microsoft da çıkaracak. Çıkarmak zorundalar gibime geliyor.
Sarp: Buraya ben bir ekleme yapmak istiyorum. Bir kere Oculus cephesi iki konsola da sıcak bakmıyor. Biz sadece PC'yle ilgileniyoruz, çünkü şu anda bile iki göze kaliteli görüntü verebilmek müthiş külfet getiriyor, ileride gelişemeyen, yani upgrade olamayan herhangi bir cihazla bizim işimiz olmaz diye açıklama yaptılar. Sony'nin zaten kendi VR gözlüğünü yaptığını biliyoruz, konsola uyumlu olarak.
Serpil: Zaten bence patlamayı yapacak olan Oculus Rift olmayacak. Bugüne kadar hep şehir efsanesi gibiydi VR. İstanbul Bienali'nde, 97'de miydi 98'de mi, serginin önemli bir parçasıydı VR. Giriyordun, gözlüğü takıyordun, çevredeki videoyla falan etkileşiyordun. 15 yıldır da aynı noktada kaldı. Sonra, Oculus Rift ile ilk defa gördük ki oyunlarla insanları gerçek anlamda heyecanlandıracak bir şey çıkabiliyor. Ama bence yeterli gelmeyecek. Oculus Rift'in de kendisinin bu kadar büyümeyi planladığını zannetmiyorum. O yüzden Sony ve Microsoft oyuncuyu çok iyi tanıdıkları için oradaki açıkları kapatıp esas ihtiyaç duyulan şeye dönüştürecektir o fikri diye tahmin ediyorum.
Sarp: Microsoft'un henüz bu konuda basına duyurmuş olduğu bir açılımı yok. IllumiRoom vardı hatırlarsanız. İnanılmaz şekilde pahalı olduğu için projeyi şimdilik rafa kaldırdılar.



Yeni Nesil Yeni(r) mi?



SAAT 17:15

Faruk: Senin geçen gün gösterdiğin bir şey vardı Emir, onun olayı neydi?
Emir: CastAR. Üzerinde çift projektör var, görüntüyü dışarıda oluşturuyor. Mesela masaya bir şey seriyorsun, üzerine piyon koyuyorsun, ama sen gözlükten baktığında başka bir şey görüyorsun, kendi karakterinin üç boyutlu halini mesela. Bunu böyle üç beş kişi oynayabiliyorsun birlikte. İstersen herkes aynı masa üstünde farklı bir şey görebiliyor.
Faruk: Bu bir artırılmış gerçeklik ürünü yani.
Sarp: Evet. Oculus Rift gibi VR değil, AR yani augmented reality ürünü.
Tuğbek: AR bize uzak şimdi. Yakın zamanda adam gibi bir AR uygulaması görmeyi beklemeyin. En iyi olabileceği *Wonderbook*, *Skylanders*, *Invizimals*... Bu nesilde böyle bizi bizden alacak bir AR beklemiyoruz. VR'daysa şöyle bir problem var: İnsanlara monitörün verdiği konforu verecek bir çözüm çıkmadı. 90'lardaki VR teknolojisiyle bugünkü farklı. O zaman iki tane küçük ekran vardı gözünün önünde, iki ekran farklı görüntü veriyordu. Şimdi tek bir ekranı ortadan ikiye bölüyor, ondan sonra merceklerle o görüntüleri sana balıkgözü veriyor. Bir nevi fotoğraf makinelerinin makro mercekleri gibi çalışıyor. Makro kullanan herkes bilir ki ne kadar uğraşırsan uğraş görüntü dağılır. Fotoğraf teknolojisi bu kadar ilerledi, hâlâ makroyla bir şey çektiğinde balıkgözü gibi olduğu hissediliyor. Oculus Rift'i taktığın zaman ekran nerede, hemen şurada *(gözünün önünü işaret ediyor)*. Göz buna odaklanamıyor; bizim gözümüz için çok yakın bir mesafe. Haliyle orada bir mercek kullanıyorlar. Ve hiçbirimizin gözü bir diğerinin aynısı olmadığı için yüzde yüz doğal hissettiren bir görüntü oluşturmaları mümkün değil.
Serpil: Beklentimiz yüzde yüz olması değil ki zaten. Bu nesilde etkileyici bir VR arıyoruz sadece.
Tuğbek: Ben her halükarda rahatsız edeceğini ve çok uzun süreli kullanıma uygun olmayacağını düşünüyorum. Bunun daha çok bir deneyim olacağını, gameplay olmayacağını düşünüyorum. İlla ki bunları çözecekler edecekler, yarın öbür gün enseden alacağız görüntüyü, ama bu neslin konusu değil bunlar.
Sarp: Matrix çok yaşa!
Tuğbek: HDMI'ı takacaklar bir tarafımıza.
Sarp: VR konusunda ben şunu ekleyebilirim: Bugün de her VR teknolojisi Oculus Rift'le aynı yapıyı kullanmıyor. Glyph mesela, ışığın üç milyon tane küçük aynadan gerçekçi bir biçimde kırılması usulüyle çalışıyor. Glyph de aynı şekilde Kickstarter'da zafere ulaştı, CES'te gösterildi ve birçok yerden editörün seçimi ödülü aldı. Kendi kulaklığıyla, indirebileceğimiz vizörüyle ve telefonlar dâhil olmak üzere birçok aletle uyumlu bir şekilde geliyor. 2015 çıkış tarihi veriliyor.
Tuğbek: Tamam da Oculus Rift dediğin eninde sonunda bir monitör değil mi? Bir de hareket algılama teknolojisi var. Bu da yüzyıllardır... tamam, abartmayayım... on yıllardır var olan bir teknoloji.
Faruk: Mesela Homeros'ta geçer.
Tuğbek: Sonuçta ne oynayacaksın bunda? FPS oynayacaksın yine. Şimdi televizyona baktığımızda bir ton şey görüyoruz, orada bir pencereden bakıyoruz oyun dünyasına. Onun komple seni saran hale geliyor olması deneyimi değiştirecek tabii ama bu değişen deneyim, oynadığımız oyun yine aynı olacak.
Faruk: Yeni nesilden oynanabilirlik adına bir çeşitlilik bekliyordum ben. PS3 zamanında, *Killzone*'u yapan Guerrilla ekibi dedi ki herkes artık bu Sharp Shooter sayesinde gamepad'deki tuşlara bağımlı kalmadan FPS oynayabilir. *Killzone*'u Sharp Shooter'la oynadım ben. Ama oyuncu olarak gamepad'e o kadar alışmışız ki öteki çok yorucu. Yeni bir oynanabilirlik teknolojisi gelse bile ona alışabilir miyiz kuşkularım var benim.
Serpil: Fikir olarak güzel geliyor da, bugüne kadar direksiyon dışında gamepad yerine geçebilen herhangi bir şey çıkmadı. Ve çok denediler. Move için, Wiimote için yapılan onca yatırımı düşününce, gerçekten olsun diye çok uğraşıldı. Ama direksiyondan başka bir şeyin tuttuğunu görmedik.
Eren: Çok amaçlı bir ürün değil ama bir de *Guitar Hero* gitarı var sahiden tutan.
Sarp: Ben bu Sharp Shooter mevzusuna *Dust 514*'ü incelerken maruz kaldım. Oyun PS3'te hem klavye-fare, hem gamepad, hem de Move desteği sunuyor. Oyunu nasıl oynamak istediğine göre sana bir kontrol şeması sunuluyor. Kanepeye yayılmak istiyorsan evet, gamepad işini görüyor. Ama ben önümdeki adamın ağır ağır 180 derece dönmesini klavye-fareyle seyrettim yani. Eğer headshot odaklı, kazanmaya yönelik oynuyorsan klavye-fare buna imkân veriyor. Ama o oyundan aldığım en büyük zevki ben Move'la aldım. Çünkü gerçekten adrenalin dolu bir oyundu. Dediğin doğru, yoruyor. Fareyle oyunu iki buçuk saat oynarken, Move'la bir saat sonra bir ara vereyim diyordum. Ama oyun oynamaktan anladığımız, oyundan ne minvalde zevk alacağımız da bence bu tartışmanın bir konusu olmalı. Ben o oyunu sayısal değerler üstünden kazanmak merkezli oynamak yerine adrenalin hissetmek için oynadım ve onun için Move doğru araçtı.
Serpil: Peki, bu neslin bu konuda parlak bir projesi var mı?
Sarp: En parlak proje yeni nesil Kinect, ama henüz uygulama anlamında bir şey görmedik.
Serpil: Bu sefer de oyun yapamıyorlar.
Sarp: Çünkü herkes çok korkmuş vaziyette, önceki Kinect'in aldığı tepkilerden dolayı.
Faruk: En son E3'te abi önünde durduğu zaman bütün kas parçalarını, kemiklerini, parmakların eklemlerine kadar algılayabiliyordu.
Sarp: Hem de kızılötesi olarak da tarayabildiği için tam karanlık da dâhil olmak üzere. Sekiz kişiye kadar herkesi tek tek algılayabiliyor.
Serpil: Oyun odasının kapısına "Röntgen Odası" yazalım.
Sarp: Move'un da PS4'te daha az gecikme süresiyle çalışma ihtimali var. Ama bunun uygulanabilir herhangi bir oyununu görmedik. Tek gördüğümüz Media Molecule'ün bununla içerik yaratmasıydı. Bu tartışmada bir noktada bunu da konuşmamızı istiyorum. Oyuncunun artık konsollarda içerik yaratabiliyor olması yeni neslin bir parçası. *Project Spark* gibi.
Tuğbek: Ya şimdi bak, geçen neslin getirdiği en önemli şeyler neydi? Bir, online yetenekleri getirdi. PS3 ve 360 cidden internete bağlanıp bir şeyler yapabilen cihazlardı. İkincisi, bunun üzerinden etkileşim getirdi. Mesela içeriğin artık sadece diskten çıkmaması, sonradan içerik gelmesi, kullanıcı içeriği olabilir, DLC'ler olabilir, bunları getirdi. Daha etkileşimli, bağlı, sosyal bir cihaza çevirdi konsolu. Asıl değişiklik grafikten çok oradaydı. Bunları getirebiliyor olmasının iki tane önemli sebebi vardı. Birincisi, daha güçlü işlemciye sahip olmaları. Çünkü bir yandan oyunu çalıştırırken bir yandan da bunları yapıyorsun. İkincisi, dünya genelindeki internet teknolojilerinin daha gelişmiş ve buna imkân verir olması. Şimdi bu nesille birlikte bu tekrar arttı. Artmasıyla birlikte bize daha fazla ne getirebilir? Bence değişim orada olacak. Benim yeni nesil olarak gördüğüm oyunlar mesela *Ryse* ya da *Shadowfall* değil. Daha çok *Destiny* gibi, *Division* gibi oyunlar. Bu oyunlarda ne var? Sürekli birbirimizin oyununa girip çıkabileceğiz, anında bizi farklı gruplarla eşleyecek edecek. Kendi içinde karmaşık bir çok oyunculu yapısı var. DVO'ların kurallarını değiştiren özel bir oyun yapısı çıkartıyor. Bu mesela cidden oyun deneyimini değiştirir. Açık dünya oyunları bambaşka bir şeye dönüşebilir. Şu an açık dünya oyunlarında şöyle bir salaklık var: Hepimiz koşturuyoruz. O sunucuda atıyorum on bin kişiyiz, on bin kişi koşturuyor. Ama o dünya on bin kişiyi ayakta tutacak bir yapıda olmadığı için sana özel bir hikâye çıkmıyor oradan. Mesela, *Guild Wars*'taki ejderha savaşlarını düşünün. Ejderha iniyor, saati belli, 45 dakikada bir falan iniyor zaten tarifeli uçak gibi. Orada bekleyen beş yüz tane oyuncu var.
Faruk: "Saati belli" deyince dağıldım ben bir an. Bayağı İDO gibi di mi böyle.
Tuğbek: Açık dünya oyunlarını sınırlayan bir şey de sunucu problemleriydi. Bir tane açık dünya oyunu söyleyin ki çıktığı gün patlamamış olsun. Bırak açık

Oyuncu olarak gamepad'e o kadar alışmışız ki öteki çok yorucu. Yeni bir oynanabilirlik teknolojisi gelse bile ona alışabilir miyiz kuşkularım var.

dünyayı, *Diablo* patladı. Ama bunu yapacak olan, şartları değiştirecek olan da Sony ya da Microsoft değil, o oyunları yapan adamlar. Göreceğiz bakalım Activision ne yapabilecek, Ubisoft ne yapabilecek o alanda.
Faruk: Benim yeni nesilde gördüğüm en büyük şey şu anda voyeurism. Milletin oyunun izleyeyim, bakayım ne yapıyorlarmış falan.
(Tuğbek o sırada ayaklanmış, Serpil'e kahve makinesine doğru el işaretleri yapmaktadır.)
Serpil: "Kahve" diyebilirsin.
Tuğbek: Sözünüzü kesmeyeyim dedim... Bir de şu var: Yeni nesil bir konsol geldiğinde ne zaman hâlihazırda PC'lerin sunmadığı bir şey sundu? Benim aklıma gelen bir PS3'te Blu-ray olması var ki PC'de hâlâ yaygınlaşmış değil.
Serpil: Kinect var.
Tuğbek: Ya da ne bileyim, Wiimote var. Bu tip belli az sayıda şey sunuyor zaten. Yaptıklarının yüzde doksanı PC'de var. Genelde geriden gelirler. Düşünün, online oyun oynamak konsola PC'den ne kadar geç geldi? Arada herhalde on sene falan var. MMO türü bir türlü tam olarak gelemedi konsola. Ama bu nesille birlikte daha hızlı adapte olmaya başladıklarını görüyorum ben. Hatta cloud gaming'i düşünürsen, daha PC'ye gelmeden Gaikai'yi satın alıp PlayStation Now'a çevirmeleri çok hızlı bir tepki bence. Muhtemelen ilk derli toplu bulut oyunculuğu da PlayStation'da göreceğiz.
Emir: OnLive var?
Faruk: OnLive'da hiç hayat yok ya.
Tuğbek: Şu an derdimiz, ortada şöyle "yeni nesil" dedirtecek bir oyun yok. Cuma günü ofisten çıkarken PS4 ofiste kalıyor, bir Allah'ın kulu da demiyor alıp şunu oynayayım. Normalde kavga çıkması gerekir. *Watch Dogs* gelsin, gör kavgayı sen. Ama bakıyorum, PS3 ile 360 ilk çıktığında da bizi delirtecek oyunlar yoktu. Bir sene aldı kendini toplaması.

Bu neslin de bir sene sonra oturup konuştuğumuzda çok sağlam oyunları olacak inşallah.

Serpil: *Uncharted* gelecek mesela.
Faruk: *Order* var, *Order 1886*.
Sarp: Burada aslında biz hep kaputa bakıyoruz. Kaputun altına baktığımızda, *Killzone* bize sıfır yükleme süresi veren bir oyundu mesela. Yeni neslin ilk oyunlarından bir tanesinden bahsediyoruz. Bence bunun hayatımızdan çıkmış olması yeni nesil için güzel bir artı.
Tuğbek: Ama *Skyrim*'de de yoktu mesela, danalar gibi koşturabiliyordun büyük haritada.
Sarp: Bu tür kaput altı şeyler de bence önemli. Oyun deneyimi diyorsak, beni dört kişiyle karşılaştırması kadar bana hiç kesilmeyen akıcı bir oyun deneyimi vermesi de önemli.
Faruk: Sonra benim onu Facebook'ta paylaşmam lazım.
Sarp: Ben buradan bu işi biraz yarım yamalak yaptıklarına bağlamak istiyorum. Mesela, iki konsolda da bugün USB üzerinden veri atamıyorsun. Videoyu çektim, *Killzone*'dan on beş dakikalık bir kayıt aldım, USB'den bilgisayarıma atmama izin verilmiyor. Ekran görüntüleri de aynı şekilde. Bunların hepsi kalitesi düşürülüp ancak Facebook'a atılabiliyor. Benzer durum Xbox One'da da geçerli. Yeni nesil bazı konularda biraz geriye gidiyor aslında.
Faruk: Sadece cloud'u kullandırıyor.
Sarp: Aynen. Music Unlimited ve Video Unlimited diye hizmetleri var. Oradan da ancak Ke$ha'nın klibini izliyorsunuz.
Tuğbek: Microsoft'un televizyon televizyon diye bağırmasına laf etti millet ama oyun konsolu dediğimiz şeyin televizyona taktığımız tek cihaz olması bence çok önemli. Öyle olması gerekiyor. Nasıl ki bilgisayarda bir milyon şey yapabiliyorsak, konsolda da bir milyon şey yapabiliyor olman lazım. PS4'ün video oynatamaması bence skandal. Her şeyi yaptığım, bir sürü aplikasyonu olan bir cihaz olmalı. Dijital yaşamda tuttuğu yeri kaybetmeye başladılar.



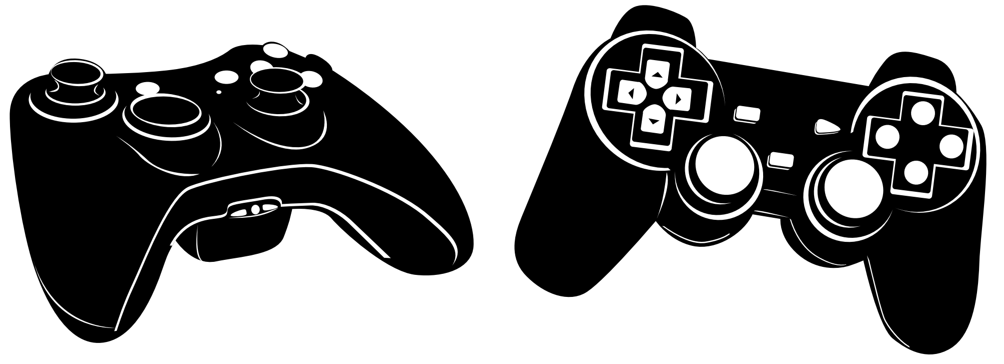
Mobil cihazlarda artık neler yapabiliyoruz. Bugün bir iPad'in yaptıklarını yapabiliyor mu PS4, yapamıyor. iPad, PS4'ün yaptıklarını yapabiliyor mu, valla çoğunu yapıyor. Bir grafik kalitesi daha kötü, bir de oyun oynarken bir yandan video alamıyorsun falan. Ama PS5 gelene kadar iPad bunları da yapabilir olacak.
Faruk: Casual Connect'te şey gördüm bir tane, NexPlayer diye bir aplikasyon geliştirmiş abiler. Mobilde oynadığın oyunu kaydedebiliyorsun, cihazın kamerası varsa üzerine kendi görüntünü de kaydedebiliyorsun. İyi de bir sıkıştırma sistemi kullanmışlar, otuz saniye kaydediyorsun, atıyorum 2MB tutuyor görüntü. Ondan sonra onu istediğin yerde paylaş. Mobil tarafta da bunu artık yapabileceğiz yani.
Sarp: iPad'leri geçtim, ben bugün eve gittiğimde PS3'ten TuneIn Radio'yu açıp istediğim yabancı radyoyu dinleyebiliyorum. PS4 bana böyle bir imkân sunmuyor. O alet oyun oynatmak dışında işler yapabiliyor ve bu bir önceki nesildi. Mobil gitgide güçleniyor. Böyle giderse evimizde konsol tutmanın bir manası kalmayabilir.
Emir: Bir de şöyle bir şey var: Sen böyle bütün dünyada kullanılan bir cihaz yapıyorsun ama sunduğun içerik neredeyse tek bir bölgeye hitap edecek şekilde. Diyelim ki Xbox One geldi Türkiye'ye, inanıyor musunuz siz ki içinde yerel televizyon kanalları olsun.
Pozan: Kanal D mesela.
Faruk: Flash TV olsun.
Serpil: Kinect'le halay çekeriz.
Emir: Yani atıyorum Tivibu gibi bir şeyle anlaşma yapıp televizyon içeriği yayınlayacaklarına inanıyor musunuz? Xbox One'a burada Hulu'yu Netflix'i koysa ne olur, koymasa ne olur. Zaten IP kısıtlaması var, erişemeyeceğim VPN kullanmadıktan sonra.
Faruk: Abi bence Digiturk girsin PS4'e lokal hizmet olarak, izleyelim mis gibi.
Serpil: Bir de Xbox One'da ses tanıma özelliği var ya, orada nasıl sürüneceğiz, "eksbaks van, açıl!" diyene kadar.
Tuğbek: Yeterince küresel düşünmüyorlar. Microsoft ve Sony ile diğer tarafta Apple ve Google arasında böyle bir fark var. Tamam, mesela Google Maps'teki bir sürü özellik de Türkiye'ye daha geç geliyor olabilir, ama en azından oradaki dünyanın her yerinde lokalleşme çabası Sony'nin Microsoft'un yaptığından çok daha fazla. Geliştirdikleri teknoloji eyvallah, ama o teknolojiyi içerikle doldurman lazım. İçerik de bölgeden bölgeye sıkıntı yaratan bir nokta. Ama bu kadar büyük şirketlerin bölgesel çözümlerle içeriği sağlayamıyor olması ve bunun yeni nesilde de halen olmaması bizim için hayal kırıcı.
Faruk: Bu arada Microsoft Türkiye'nin en son ne dediğini duydunuz mu?
Serpil: Microsoft Türkiye konuşmuş mu?
Faruk: Yok, konuşmamış. Benim bir arkadaşım iş görüşmesine gitmiş yakın bir tarihte, Xbox Division Product Manager'lığı için. Kendisini mülakata alan

SAAT 18:00

kişi demiş ki, "Ürünün Xbox 360'tır, bununla ilgili bu sene içinde çok ciddi hedeflerimiz var, karşılayabiliyorsan senle çalışalım".
Tuğbek: En başından beri öyle zaten. Teklif götürdükleri herkese bunu söylüyorlar.
Sarp: Evet, Xbox 360'ın başarıyı yakalaması gerektiği, o başarıyı yakalamadan Xbox One'ın Türkiye'ye gelme gibi bir ihtimalinin olmadığı uzun süredir söyleniyor.
Faruk: What the hell?!
Serpil: Türkiye'deki oyuncular olarak çok çalışmamız lazım Microsoft'un başarılı olması için.
Tuğbek: İçerik konusuna dönecek olursak, bence şu an yeni nesildeki en büyük eksiklik, içerik. Ama bir yandan da düşünürsek, bugün PS3 şunu yapıyor bunu yapıyor dediğimiz bir sürü şey ilk çıktığında yoktu. Zamanla yazılım güncellemeleriyle bir ton özellik geldi. Bunlara da daha kim bilir ne özellikler gelecek. Ama buradaki sorun, bu hedefi görmüyoruz. Mesela Roku'ya bakarsan, yedi yüz tane mi ne aplikasyon var içinde video izleyebildiğin. Sen onları geliştiren adamlara desen ki PS4'e girmek ister misin, hepsi ister. Bugün Türkiye'de bir tane gazete ya da televizyon var mı ki hayır desin. Çünkü zor da değil artık. Bu adamların hepsi Windows 8'e, iOS'a, Android'e aplikasyon yaptı. Bir de PS4'e yap. Yapar insanlar, ama yapamıyorlar. Demek ki PS4'e uygulama çıkmasını istemiyor Sony. Microsoft'ta da benzer bir problem var bence, yoksa Windows 8 ile Xbox One arasında bir uyumluluk yapardı, Windows 8'deki bütün uygulamaları Xbox One'da da bir şekil çalıştırırdı. Bir çözümü mutlaka vardır.
Pozan: Peki, nesiller arası sürenin gittikçe kısalacak olma ihtimali hakkında ne düşünüyorsunuz? Size de öyle gelmiyor mu? Her sene yeni bir konsol çıkmaz belki ama, düşünebiliyor musunuz PS5'in yedi-sekiz sene sonra çıkacağını? Bence kesinlikle daha erken çıkacak.
Serpil: Fiziksel olarak son konsol nesli bile olabilir bu nesil. Tamamen televizyon üzerinden, arayüz üzerinden ilerleyebilir bundan sonra.
Tuğbek: Cloud üzerinden olursa zaten bu cihazlar yeterli gelecektir, bundan daha iyi bir cihaza ihtiyaçları olmayacaktır. Hatta PS3 bile cloud'u kaldırabilecek performansa sahip.
Sarp: Konsol neslinin sıkışması konusunda şöyle bir durum var. Mobil cihazlarda ben örneğin elimdeki telefonun bir üst modelini aldığım zaman daha önce indirdiğim aplikasyonlara uyumlu halde geliyor. Farkındaysanız, Wii U'nun içinde Wii oyunlarını oynayabiliyoruz ama Nintendo dışında önceki oyunlara destek veren bir konsol üreticisi yok. Peki, ben de şunu sorayım: Acaba Wii U'nun içindeki Wii emülatörünün içinde GameCube emülatörü var mı?
Faruk: Güzel soru valla. Ama bir saniye, zaten bütün GameCube oyunları Wii'ye port edildi. Bütün katalog var neredeyse.
Pozan: Onun içinde de Nintendo 64 olsun hatta.
Serpil: Olmuşken Dreamcast de olsun bari.
Sarp: Matruşkaya döndü valla.
Faruk: Dreamcast de süper aletti ya bu arada.
Tuğbek: Şimdi düşünsene, şu an mesela Steam kütüphanenden bir oyun seçiyorsun. Bunu yükle diyorsun, sana şey diyor: "Ya bu senin bir önceki bilgisayar içindi. Getir o bilgisayarı tak, onda oynatayım. Bunda oynayamazsın." Skandal olurdu bu yani.
Faruk: *Last of Us* oynamak için PS3'ü açıyorum, sonra onu kapatıyorum tekrar PS4'e geçiyorum...
Sarp: Nesiller arası zaman azalacaksa buna bir çözüm bulmaları gerekiyor. PS Vita için Vita TV var mesela. Japonya'da 99$'a çıkan bir aparat var, bunu alıp taktığında Vita için bir hub oluyor. PS3'e de, PS4'e de bağlanıyor. Böylelikle PS3'ün oyunlarını PS4'te stream oynayabiliyorsun, vesaire. Böyle bir cihaz aslında büyük bir ihtiyacı gideriyor. Zaten çıktığında Japonya ofisi tepkileri şaşkınlıkla değerlendirmişti. "Biz özellikle Batı dünyasından bu kadar çok ilgi göreceğini beklemiyorduk. Her şeyi hazır etmeden çıkarmak istemiyoruz ama şimdi bizim de aklımızı çeldiniz" demişlerdi.
Emir: Ben bir sonraki nesilden Virtuix Omni gibi, Oculus Rift gibi teknolojilerle paket halinde gelmesini bekliyorum.
Tuğbek: Kaç bin dolar tutacak o?
Sarp: Kinect'in bulunduğu Xbox One paketine bile laf etti insanlar.
Emir: Ama şimdiki gibi çıkmaya devam ederse konsollar, olmaz. Teknoloji çok hızlı ilerliyor. Bir şeylerin değişmesi lazım.
Sarp: Konsollar hiçbir zaman PC'yle başa baş giden bir yarış içerisine girmedi. Konsolların belli başlı avantajları vardı. Bir kere, stabil sistemlerdi. Benim mağazadan gidip aldığım bir oyunun düzgün bir şekilde çalışacağının garantisi vardı. Bir de tamam, *Crysis 3* konsollara göre PC'de çok daha güzel görsellikle çalışıyor olabilir ama o görselliğe ulaşabilmek için gerekli olan üst seviye PC'ye de zaten herkes erişemiyor. Bir konsolu alan insanların önceliği her daim en üst grafiklerle oynayacağım düşüncesi olmadı zaten.
Emir: Her daim değil belki ama özellikle yeni nesil ilk çıktığı zaman insan görmek istiyor.
Tuğbek: Cidden ama, bence önce bir iki tane sağlam oyun görelim.
Sarp: Mesela *Quantum Break* çıktığı zaman Xbox One'ın potansiyelini bir nebze göreceğiz. Zamanı durduruyorsun, geri-ileri sarıyorsun, her türlü malzemenin patlayışı... Bunları görebileceğimiz oyunlar yavaş yavaş çıkacak artık. Ama şunda haklısın: Neden ilk günde çıkmadılar?
Tuğbek: İlk günde niye çıksın, niye öyle bir şey yapsın adam? Çıktı diyelim ki. Adam Aralık'ta çıkardı bomba gibi yeni nesil oyununu. Daha kaç tane PlayStation satıldı ki? O adam da evine ekmek götürecek kardeşim. Eyvallah, bunlar konsolların satışını hızlandırır, ama zaten o kadar satamayacağı belli.

Oyuncular üstüne düşeni zaten yapıyor. Rafa konan PlayStation'ı alıyoruz. Bir tane Xbox One, bir tane PS4 bıraktık mı rafta?

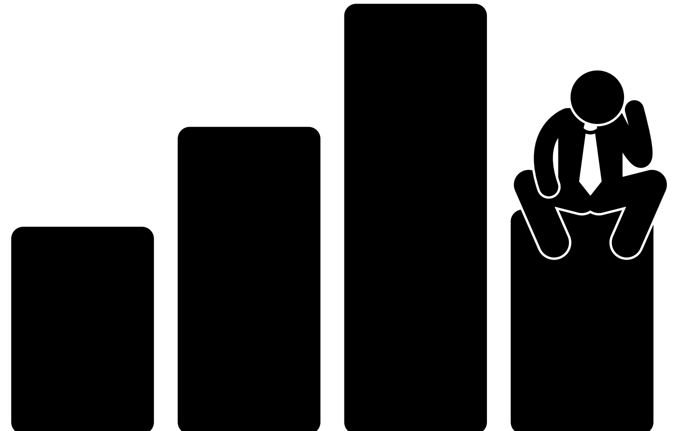
Bir fiziksel sınır var satışında.
Serpil: Biz daha almadık... :(
Tuğbek: Ben bütün oyuncular adına konuşuyorum, herkesi aldım arkama. Dünyanın hiçbir yerinde doğru düzgün bulamıyorsun konsolları. Bence *Watch Dogs*'un vesairenin erteleniyor olmasının da nedeni bu. Çünkü piyasaya çıkarttığın gün satılması lazım, üç ay sonra dönüp almayacak insanlar. Alsa bile fiyatı düşmüş olacak. Oyun firmaları da bunun hesabında.
Sarp: Bu arada Faruk'u da belirli aralıklarla sürekli Avrupa'ya yollayıp duruyoruz, konsol var mı sorsun diye.
Faruk: Vardı. Saturn'de yazıyordu "ezboz geldi" diye böyle.
Tuğbek: Biliyorsunuz, oyun firmalarında da vaziyetler çok sağlam değil. Her sene ucu ucuna getiriyorlar, zarar ediyorlar. Diyoruz ya, bir sene *Assassin's Creed* çıkmasa Ubisoft batar.
Sarp: *Battlefield* çıkmasa EA, vesaire vesaire.
Tuğbek: Bence şu an vaziyet kötü değil. Oyuncular üstüne düşeni yaptı, donanımı satın alıyor. Oyun firmaları üstüne düşeni yaptı, oyun çıkartıyor. Bir eksiğimiz var, o da her iki konsolda da erken vakitte çıkıp konsolu destekleyecek yeterli exclusive yok ortada. Oyun geliştirme döngüsüyle donanım geliştirme döngüsü bu sefer nedense tutmadı. Ne yapacaktı yani Naughty Dog, bitirmiş *Last of Us*'ı, üstüne mi yatacaktı PS4'e çıkartayım diye. O kadar sağlam bir oyun. *Last of Us* bir sene sonra geliyor olsaydı, ya da PS4 bir sene önce çıksaydı, onu direkt PS4'e çakacaklardı, biz de ihya olacaktık. Zaten PS3'e çıkan hali bile çıksa "vay, işte yeni nesil" dedirtecekti bize.
Faruk: Bir de öyle bir şey var ya. Derdin hakikaten. Ben derdim yani.
Serpil: Der miydin?
Faruk: Kesinlikle derdim.
Serpil: Söz mü?
Faruk: Söz.
Tuğbek: Bir de bak, onu kaybettiler, *Beyond*'u kaybettiler, *Gran Turismo*'yu kaybettiler. Zaten Sony'nin en sağlam exclusive'lerini yapan üç firma değil



mi bunlar? Polyphony, Naughty Dog ve Quantic Dream. Microsoft ne yaptı, Crytek'e bilmem kaç milyon dolar verdi ki bir tane *Ryse*'ı olsun.
Sarp: Bir de *Forza*'sı var.
Tuğbek: Bir tanesi *Forza* yaptı, öbürü de *Killzone* yaptı. Ama herkes şunda hemfikir herhalde: Bu oyunlar PS3'te, 360'ta da çalışırdı yani. Çok matah bir şey yok, belli. Yetişsin diye sıkıştırılmış. E ondan da mutlu olmadık.
Pozan: *Shadowfall* iyiydi ya grafik olarak.
Faruk: Bir iki yerde "aa, grafik lan!" dedirtmişti hakikaten.
Tuğbek: Yine de sonuçta bize PS4 aldıracak oyun *Shadowfall* değil.
Sarp: Bir de önceki nesillerde pek olmayan, bu nesilde bizim sürekli esprisini yaptığımız "bir derin dondurucuya çıkmıyor" geyiği var. Bir oyun çıkıyor ki PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC, Wii U, hatta iOS, Android...
Faruk: Casio hesap makinesi falan diye gidiyor hatta.
Sarp: Bu da inanılmaz bir iş yükü demek.
Tuğbek: Eskisi kadar iş yükü değil aslında, çünkü oyun motorları çok gelişti. Sen bir tane oyun geliştiriyorsun, işin geri kalanını büyük oranda motor çözüyor. Sen bir tek optimizasyonuyla ilgileniyorsun.
Sarp: Aynen. Ama bu optimizasyon en üst seviye üründe de, orta seviye üründe de tam performans almanı engelleyebiliyor. *Battlefield 4*'ü bizim PC'de yeni nesil konsollardan daha iyi görüyor olmamızın sebebi biraz da bununla alakalı bence. Konsollardan birine exclusive olsaydı eminim PC'yle yarışırdı.
Emir: Bu yapılan oyunlar ilk başta PC'ye yapılıp konsola mı port ediliyor, yoksa tam tersi mi?
Faruk: Hepsi PC'de yapılıyor.
Tuğbek: Şimdi şöyle: Port edilmiyor. Sen bir tane oyun yapıyorsun, o oyunu motora yapıyorsun.
Sarp: Sonra "Save As" deyip seçiyorsun oradan...
Serpil: Bu arada şu masanın bir fotoğrafını çeksek iyi olur ya.
Tuğbek: Ben çıkıcam on dakikaya. Yemeğim var. Beyefendiyle görüşücez. Bizim şey işini halledicez.
Serpil: Büyüğünle mi görüşeceksin?
Tuğbek: Büyüğüm mesaj yollamış, beyefendiyle görüşücez. O bizim Levent'te var ya... O iş için...
Serpil: Şey için...
Tuğbek: Sizin bir de şey varmış...
Serpil: Ya o şey şey tamam şey.
Tuğbek: Onu bir arayabilirsen yalnız... Onu biz ayarlıyoruz, siz bir şey ederseniz...
Serpil: ...Adamlar anlamlı cümle kuramıyor ya!
Faruk: Ama nasıl da anlaşıyorlar, di mi?
Tuğbek: Serpil o yüzden nefret ediyor zaten. Biz hepimiz "ulan, memleketin ağzına ediyorlar" derken Serpil, "öyle Türkçe mi olur, öyle cümle mi kurulur!" derdinde.
Serpil: Adamlar ülkeyi değiştiriyor, ama daha bir Türkçe konuşamıyor.
Tuğbek: Milyonlar demişken... Eskiden bu konsol işinde iyi para vardı. Artık eskisi gibi para yapamıyorlar. Cirolar düştü, kâr payları azaldı. Eskiden exclusive bir şeyler almak daha kolaydı, çünkü ceplerinde para vardı. Şimdi düşün ki bir tane oyun, *Watch Dogs*, dedin ki ben bunu exclusive istiyorum. *Watch Dogs* kaç satar? On milyon satar herhalde. Sen bunu exclusive istiyorsan adam on milyon yerine dört milyon satmayı göze alacak bunun için. Altı milyon tane oyunun cirosu ne kadar? Bunun ne kadarı adamın cebine kalıyor? Yüz milyon euro diyelim. Sen şimdi Ubisoft'a çıkartıp yüz milyon euro vermezsen *Watch Dogs*'u da exclusive göremezsin. Adam haliyle Texas Instruments hesap makinesine bile çıkarır. Ne kadar çok platforma çıkarırsa o kadar çok satacak haliyle. Peki var mıdır şimdi Sony'nin Microsoft'un cebinde yüz milyon euro, çıkartsın da versin exclusive yapmak için? Mümkün değil.
Faruk: Hiç zannetmiyorum.
Serpil: Cengiz abide var.
Tuğbek: Konami'yi o yüzden kaybetti Sony. PlayStation markasının yıllarca en büyük motoru Konami değil miydi? Bu bizim için aslında iyi, çünkü seçme şansını bize bırakıyor. Bu sayede Xbox'ta *Metal Gear* oynayabileceksin. Mesela *Titanfall*'un PC'ye çıkıyor olması çok enteresan. PS4'e çıkmıyor, çünkü muhtemelen Microsoft'un parası o kadarına yetti, PC'ye çıkartma diyemedi. EA de orada akıllık etti, çünkü *Titanfall* cidden Xbox'ta daha çok gidecek bir oyun.
Faruk: Demografiler orada daha çok tutuyor birbirini.
Serpil: ...Bir on dakika ara verelim. Saat kaç?
Pozan: Altı buçuk.

Eskiden bu konsol işinde iyi para vardı. Artık eskisi gibi para yapamıyorlar. Cirolar düştü, kâr payları azaldı. Exclusive oyun almak artık zor.

2013 yılında PlayStation 4 satışa sunulduğu **48 bölgede** 43 gün içinde **4,2 milyon adet** satarken, Xbox One 13 bölgede **39 gün** içinde **3 milyon** adet sattı. Bu satırları okuduğunuz sırada iki konsolun toplam satış rakamı **10 milyonu** aşmış olacak.



Yeni Nesil Yeni(r) mi?

(Ara verilir, fakat ses kayıt cihazı açık unutulmuştur. Arada mikrofonlara takılan bazı cümleler aşağıdaki gibidir.)

Faruk: Sakın sakın sakın kolunu şey yapma, bam diye indiririm valla. Bunu da çevir böyle böyle... Kendileri istediler valla. 25'i haftasında boks derslerine başlıyoruz. Katılmak isteyen olursa...
(...)
Pozan: WC ne ya?
Ömer: Tuvalet?
(...)
Emir: Ben neden bu kadar üşüyorum ya? Keşke şu masa komple şey olsaydı... Kalorifer peteği.
Faruk: Petek bal olsaydı, yalasaydık.

(İhtiyaçlar giderildikten sonra toplantı masasına dönülür.)



Sarp: Ne yapıyoruz? Devam mı?
Serpil: Evet, devam. En son Steam Machine'le ilgili bir şeyler konuşacaktık.
Sarp: Steam Machine'in özellikle CES fuarında gösterilenlerle çok olumlu bir etki yaratmadığını düşünüyorum ben. Kontrol cihazının halen hayati bir noktası var. Yani kanepede otururken fareyi simüle edebilecek bir yapısının olması bana çekici geliyor. Ama onun dışında Steam Machine'in yeşermesi için vakit geçmesi gerekiyor. Bir de oyun firmaları neden Linux'a OpenGL ile oyun yapmak zorunda, Valve karşılığında ne vaat ediyor, daha bunu bilmiyoruz.
Serpil: Ne valvediyor?
Sarp: ...
Serpil: Bence olay şu: oyun kütüphanesi olarak yatırımını Steam'e yapmış insanlar için anlamlı.
Sarp: Steam Dev Days'e gidenlerden birinin yazdığı bir şey vardı: "Çok içimden geldi, bir *Assassin's Creed Black Flag* oynamak istedim. Ama kuramıyorsun..." Onu desteklememesini geçtim, Origin, Uplay gibi herhangi bir programı da kuramıyorsun.
Eren: Ama bu bir yazılım problemi. Arkada Linux çalıştığı için istediğin an Steam arayüzünden, Big Picture'dan çıkıp bildiğimiz masaüstüne dönebiliyorsun. Ve Linux destekleyen herhangi bir yazılımı kurabiliyorsun. Günün birinde Origin'in oraya gelmesinin önünde teknik bir engel yok.
Faruk: Yeter ki Linux destekli çıksın.
Eren: Steam Machine donanımını Valve'a bağlayan bir şey yok yani.
Faruk: Gelecekte bir Origin Box ya da Uplay Box gibi bir şey de görebilir miyiz acaba bunun üzerine?
Sarp: Mesela Piston, ilk zamanlarda--
Faruk: Piston aşağı indi!
Serpil: Piyasaya çıkmak yerine aşağı inmesi...
Sarp: İlk başta Steam Box olarak lanse edilen Piston'du ama Piston yakın zamanda bir açıklama yaptı. "Valve'la herhangi bir tartışmamız, kavgamız yok ama biz Origin'i de Uplay'i de desteklemek isteyen bir televizyon altı PC'siyiz" dediler.
Faruk: Valve'ın doğrudan birlikte çalıştığı bir donanım üreticisi var mı?
Sarp: 10-12 firmayla çalışıyorlar, hepsi kendi Steam Machine'ini üretiyor.
Emir: Ama herhangi birinden almak zorunda değilsin, kendin de toplayabilirsin.
Faruk: Dağıtımı kim yapıyor? Valve yapmıyor. Valve neden böyle bir şey yaptı? Bunları perakende kanalı gibi kullanıyor o zaman, daha fazla kişiye ulaşmak için.
Sarp: Peki neden Linux'un peşinden koştular? Gabe Newell'da, elbet bu işten ekonomik kazanç sağlamak gibi bir güdüsü de var ama, Windows tekelinde biz oyunları tam performansında kullanamıyoruz düşüncesi var anladığım kadarıyla.
Faruk: Linux'ta daha mı iyi çalışacak yani oyunlar?
Sarp: Dedicated bir hale gelebilir sistem. Windows'ta arka planda sürekli işleyen çok fazla şey var, bu da bizim performansımızdan bir şekilde yiyor.
Emir: Oyuncuların alışkanlıklarını değiştirmeye çalışmak çok tehlikeli ve genelde de ters tepen bir şey.
Sarp: Steam çıkmadan önce dijital oyun alımına ne kadar yönelirdin?
Emir: Hiç. Sıfır.
Faruk: Şeyi hatırlayın. Steam çıkmadan önce, "Gabe, bu ne lan. Sen gidip Half-Life yapacağına bunu mu yaptın" diye çok konuşuldu.
Sarp: Adamı yerden yere vurduk.
Emir: Kabul, ama bundan sonra yapacağı her işte aynı şeyin olacağı anlamına gelmiyor.
Faruk: PC oyuncusuyla konsol oyuncusunun hem kullanım alışkanlıkları hem tarzları bakımından büyük ayrımları var. Yanlış hatırlamıyorsam zamanında donanım üreticileri barebone sistemler üretip o PC kasasını salona sokmaya çok uğraştı. Konsol gibi televizyonun altına koyalım, salonda şık bir şekilde PC de kullanılsın diye. Gabe Newell'ınki daha fazla PC kullanıcısı yaratmaya yönelik bir çaba da olabilir. Ama ben bunun donanım firmalarıyla yapılacak çapraz-pazarlama çalışması olduğunu düşünüyorum ağırlıklı olarak. Bence Steam Machine, Valve'den çok donanım üreticilerinin işine yarayacak.
Sarp: Alienware'in her yıl yeni bir Steam Machine çıkarmak gibi bir açıklaması vardı. Bu da aslında bizim toplantıda önceden konuştuğumuz konsollar arası süre kısalacak mı sorusuna bir yanıt gibi.
Faruk: Alienware'in özellikle üst seviye oyuncu PC'leri çok pahalı ya, bu biraz dengeleyebilir onu. Çünkü konsol mantığıyla daha düşük bir fiyat üzerinden pazarlamaya çalışacaklar bu PC'leri. Daha çok donanım üreticilerine yarayacak bence.
Sarp: Şu anda oyun kütüphanesi olarak sıkıntı çekiyor olabilir ama ileride olmaması için bir sebep yok. Nasıl olur, atıyorum gider Electronic Arts ile görüşmeye, sizin bu oyunu Linux destekli geliştirmenizin yüzde kırk masrafını biz üstleneceğiz der Valve. O zaman adamlar Origin'i Linux için yapabilirler. O zaman Battlefield 5, Steam Machine'e çıkar.
Serpil: Steam Machine hakkında bence yeterince konuştuk. Şimdi bu saatten sonra bu nesle ne gelse, ne olsa "bunu beklemiyorduk" deriz? Böyle game-changer bir hareket gelir mi bu saatten sonra? Oyunlar dışında beklediğimiz bir şey var mı? Yok galiba artık.
Sarp: Benim var. Bu aralar adı çok fazla duyulan bir tabir var, procedural creation diye. Önceden yazılmış algoritmalar üzerinden haritanın anlık olarak yaratılması. Çok eskilerden beri var olan bir teknik ama artık üç boyutlu aksiyon-macera oyunlarının bir parçası olabilecek kadar ilerleme kaydetmiş durumda.
Serpil: Ne olacak ki peki?
Faruk: Tam otururken altından sandalyeyi çekecek.
Sarp: Benim oyunlardan artık beklediğim şey, kendi maceramı kendimin yazabilmesi. Bana böyle sınırsız bir galaksinin olduğu bir uzay oyunu verirsen bu benim için oyunculuğumun değiştiği andır.
Emir: Özellikle bunu MMO tarafında bekliyorum ben. Hep deniyor ya sınırsız quest sistemi olacak diye, ama bir süre sonra kendini tekrarlıyor. Bir de yapay zekâyı geliştirip NPC'leri üzerine tıklayıp görev aldığın şeyler değil de oyun dünyasının içinde yaşayan birer karakter yapsalar. Bunu en son *GTA*'da biraz gördük. Şehir sen yokken de hareket ediyor falan ama orada da yapılan şeyler sabit aslında, beklenmedik bir olay olmuyor.
Sarp: Elimizde animasyon, ses, konuşma ve yüz mimikleri kütüp-

Gabe Newell'ınki daha fazla PC kullanıcısı yaratmaya yönelik bir çaba olabilir. Ama bence Steam Machine, Valve'den çok donanım üreticilerinin işine yarayacak.



haneleri olduğunda, bu kütüphanelerden kendi algoritması üzerinden seçimler yapıp sonsuz diyebileceğim içerik yaratabileceğimiz bir sisteme en azından işlem gücü bakımından yaklaşıyoruz.
Eren: Bence bu bahsettiğin şeyin oyun deneyimini baştan yazacak, seni çok şaşırtacak bir yanı yok. Genelde oyunların yapım maliyetini düşürdüğü için tercih ediliyor, çünkü tek tek uğraşmak yerine algoritmayı yazıyorsun, içeriği o sana gerçek zamanlı üretiyor. Ama sonsuz değil, yine birçok kısıtlaması var. Anlamlı içerikler üretmesi için zaten kısıtlaman gerekiyor. Diğer yandan örneğin *Skyrim*'de çalışan bir tasarımcı haritada dolaşıp dur şuraya bir bitki koyayım, şu ağaç yalnız kalmış, yanına bir arkadaş koyayım diye tek tek uğraşıyor bütün harita için. Bu estetik cilalama işlemini algoritmayla yapamıyorsun.
Serpil: Rastlantısallık işin saçmaladığı yer oluyor yani.
Faruk: Ben o kırılımı *Red Dead Redemption*'da çok hissettim. İlk defa sen tetiklemiyordun bir şeyleri, olay bir anda senin başına geliyordu. Elbette yine scripted, ama yine de edilgen olduğunu hissediyordun.
Sarp: Ben uzay oyunlarında bu olayın esnekliğinin dengesinin kurulabileceğini görüyorum. *No Man's Sky*'ı açıklandığından beri özellikle bekliyorum.
Faruk: Ben Serpil'in sorusundan devam etmek istiyorum. Benim beklentim halen şey üzerinde... Nasıl çevireceğiz o kelimeyi: "Immersion". Böyle, oyun seni nasıl daha fazla içine çeker... Ben artık bugünkü input-output'ların sonuna geldiğimizi düşünüyorum. Oculus Rift bu yüzden önemli. Şu anda karakterin vurulduğu zaman vücuduna hafif elektrik verecek bir nevi yelek geliştiriliyor. Üzerinde yürümeni sağlayacak bir platform var. Ve zamanında Creative'in geliştirip çuvalladığı teknoloji var ya, koku olayı, o da tekrar gündemde. Bu üçü de geliştirilme aşamasında şimdi oyun teknolojisi olarak. Üçünün de iddiası, 2015'in sonuna kadar bu teknolojilerin son kullanıcıya ulaştırılacağı yönünde. VR ile beraber bu tip şeyler kullanıldığı zaman, bence bu sürpriz olur, yetiştirebilirlerse. Bunlarla oyunu deneyimlemek hakikaten game-changer olacaktır. O zaman "game over"dan korkabilir hale gelirsin. Bir tane keskin nişancı kurşunu yemekten korkar hale gelirsin.
Eren: VR'in getirdiği o kendini içinde hissetme durumuna "immersion"ın bir üst seviyesi olarak "presence" diyorlar. Etrafını saran bir histen çok, doğrudan içinde var olma hissi. Geçen gün Michael Abrash'in Steam Dev Days'teki konuşmasını izledim. O da VR önümüzdeki iki sene içinde hayatımıza tüketici ürünü olarak girecek diyor. Yine geçenlerde izlediğim çok güzel bir video vardı, Oculus Rift'i kendince geliştiren bir adam yaptıklarını anlatıyordu. VR ile AR'ı birleştirmiş bir bakıma. Rift'in ön yüzüne iki tane kamera koymuş. Normalde cihazı kafana taktığında seni başka bir dünyaya sokuyor ya, bu cihaz öndeki kameranın görüntülerini senin gözüne aktarıyor. Yani yine dışarısını, içinde bulunduğun ortamı görüyorsun. Etrafında adamın yerini takip eden bir sürü kamera var ve odanın üç boyutlu haritasını çıkarmış. Adam ellerinin üstüne kameraların algılayacağı nesneler takıyor. Rift'ten ellerine baktığı zaman, üstünden çıkan bir çeşit menü görüyor. Menüden bir seçim yapıp odanın ortasında, havada küp gibi çeşitli sanal nesneler oluşturabiliyor. Sonra menüden yerçekimini etkinleştiriyor, oluşturduğu nesneler yere düşüp sekmeye başlıyor...
Pozan: Çok iyi ya.
Eren: Hatta nesnelerden bir tanesi de Oculus Rift. Rift'in içinde Rift yaratıyorsun. Tutup gözünün önüne götürdüğünde işte o zaman başka bir dünyaya giriyorsun.
Sarp: Oculusception?
Pozan: Ben diyorum ki şu anki nesli kurtaracak olan şey *Uncharted* falan değil, bu tip teknolojiler olacak.
Faruk: Ya da bu tip teknolojilerin *Uncharted*'la birleştiği nokta.
Sarp: Anladığım kadarıyla hepimiz aynı şeyi düşünüyoruz zaten. Ömer hariç.
Pozan: Ömer de bir şey söylesin. Bence zaten o zaman toplantı biter.
Ömer: Bence en güzeli Wii U ya.
Serpil: Yeni bir *Fatal Fury* mi bekliyorsun yeni nesilden?
Ömer: Biri bir gün enseme kabloyu takıp beni *Sword Art Online*'a koyarsa anında atlarım. Beynimi ele geçireceklermiş falan diye düşünmem. O zamana kadarki adımlar, Oculus Rift vesaire, öyle bir deneyim sadece. Bir süre takılırsın, sonra klavye-fareye geri dönersin.
Eren: Siz test edin, iyi bir şey olunca bana haber verin diyorsun.
Ömer: Game-changer olduğunu düşünmüyorum yani.
Eren: Şöyle olacak: Abrash yine konuşmasında diyordu ki bu teknolojiler oyunları değiştirecek. Bugünkü FPS'leri VR ile doğru düzgün oynayamıyoruz. Her nasıl ki mobil ortam için başka tür oyun mekanikleri üretmek zorunda kaldık, bu teknolojilere özel yeni mekanikler geliştirmemiz lazım ve bunu yapacağız diyor. Teknoloji değiştikçe oyunlar da değişecek.
Serpil: Kısmet.
Ömer: Ben halimden memnunum ya. *Ground Zeroes* çıkıyor, daha ne isteyeyim yeni nesilden.
Faruk: Ben de katılıyorum arkadaşıma!
Sarp: Aslında şu anda diğer donanımlarla ilişkilendirildiğinde, Kinect'in Oculus Rift ile birleştiğinde çok iyi şeyler yapabilme ihtimali var. Microsoft bunu akıllıca kullanabilir.
Faruk: PlayStation 2'ye ilk kulaklık sistemi çıktığı zaman *Manhunt* ile beraber çıkmıştı. Vardı ya hani manyak bir oyun. Oyunda söylemiyordu da, kutusunun üzerinde "oyun kulaklık desteklidir" yazıyordu. Ama nasıl olacağını söylemiyordu. Kulaklığı takıyorsun sen, başlıyorsun oynamaya. "Öhö" yaptığın anda herkes başına üşüşüyordu... O zaman demiştim ben, "ulan, yeni nesil işte bu" diye. Seni farklı yollardan algılayan bu tip sistemler oldukça, bir de *Uncharted* gibi bir neslin alâmetifarikası oyunlarla birleştikçe tadından yenmeyecektir bana göre.
Serpil: Ben de ilk Wii'de, *Silent Hill*'de çok etkilenmiştim. Çok saçma sapan bir şey aslında. Geziyorsun mekânda, bomboş zaten. Sürekli bir yerler keşfetmek zorundasın; nerede ne var, hangi duvarda ne yazıyor. Telefon çalmaya başlıyordu. Elindeki Wiimote çalıyor. Sonra onu böyle kulağına götürüp "alo" diyorsun...
Faruk: *Shattered Memories*'de o çok iyiydi ya, mükemmeldi. Kimle oynuyorduk hatırlamıyorum. Berkant, Kaan, ben galiba. Bir yerde karakterini tekerlekli sandalyenin üzerinde buluyordun. Ne yapıcam edicem derken böyle... *(Ellerini tekerlekleri çevirirmiş gibi ileri geri sallıyor)* Bir *Silent Hill* oyununda bunu yapacağım hiç aklıma gelmezdi valla.
Serpil: 3DS'te miydi, böyle üflüyorduk, uçuşuyordu.
Sarp: Ben az önce iPad'de bir oyun oynuyordum, aynı şekilde üfleyerek uçağı uçurmak zorundaydım.
Faruk: Vita'da *Uncharted* oynuyorum şu anda ve hakikaten çok iyi başarmışlar. Vita'nın arka yüzeyini kullanarak, bulduğun bir artifact'i güzelce çevirebiliyorsun mesela. Üzerini kömürleyip kalıntıların üstündeki şifreyi çözebiliyorsun falan. Kamerasını kullanıyorsun. Konuşuyorsun. O kadar iyi kullanmışlar ki Vita'yı.
(Bir süre sessizlik olur)
Sarp: Ne yapıyoruz, yavaş yavaş toparlıyor muyuz?
Serpil: Tamam.
Sarp: Herkese katılımları için çok teşekkür ediyoruz.
Faruk: PlayStation 4'ünüzü BİM'den almayı unutmayın!

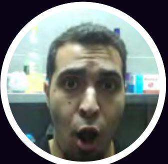
inceleme

Ofiste Biri Var!



Berkan Cesur
Görevi: Yancı

Öncelikle şunu belirtmek gerekiyor ki; Berkan haksız. Gerçekleştirdiği düşük bütçeli seyahatlerle ve ayağını alıştıran esnaflara olan zaafıyla tanıyorsunuz kendisini. Fark ettiyseniz hep bir ucuza kaçma durumu var. Anaların çocuklarına; "Bak milletin oğlu neler yapıyor?" diyerek örnek gösterdiği hayırlı evlat. Alttaki arkadaşınsa ebedi dostu ezeli düşmanı...



Turgut Uç
Görevi: Beklenmeyen anların gıcığı

Hani büyük bir hevesle teknolojik alet aldığınızda biri gelir de "olm, o oradan mı alınır, kazıklanmışsın!" der ya acımasızca... Heh işte, Turgut o. Valla neyini seviyoruz bu adamın bilmiyorum ama vazgeçilmez de bir taraftan. Kısır Çekişme'de kafasına vurulası.

Bilen Adam

SİZE OYUN DÜNYASININ GELECEĞİNİ ANLATIYORUM

Evet, hazır mısınız? Hiç kimsenin en ufak bir fikri yok! Ne EA'in, ne Sony'nin, ne de Valve'ın değil 10 sene, bir sene sonra oyun sektöründe neyin patlayacağına dair haberi yok. Bu saydığım geliştirici/dağıtıcı, donanımcı ve platform sahibi üçlemesi içinden ne yaptığının en çok bilincinde ve de en başarılı olanları gibi görünen Valve'ın bile neler yaptığına bir bakın: Ar-Ge ekibini toptan işten çıkartmalar, dille ve popoyla çalışan garip kontrol cihazları, sanal gerçeklikle ilgili tüm teknolojilerini Oculus Rift'e devretmeler gibi "garip" davranışları var. Ayrıca son 3 yılda yaptıkları en "geleceğe yönelik" hareketi ne oldu? Oturma odamızdaki TV'nin altına, diğerlerinin yanına gelecek bir kutu yapmak! Yani Valve'ın bile gelecek öngörüsü "biz de konsol yapalım"dan öteye geçemiyor.

Niye böyle oldu peki, oyun sektörünü bugüne dek iteleyen güç olan konsollar üstünden anlatayım: Oyun sektöründe daima 3 babayiğit konsol firması vardı. Bunlar ne derse, ne yaparsa kanun olurdu... 30 sene önce Sega, Atari ve Nintendo, 20 sene önce Nintendo, Sega ve Sony, 10 sene önce ve Microsoft, Sony ve Nintendo vardı. Konsolların ömür döngüleri belliydi: 5 - 6 yıl. Bu döngü sonunda eski konsollar yavaş yavaş ölürken, yerini 3 büyüklerden gelen yeni konsollar ve bunlara oyun yapan firmaların giderek yetkinleşen oyunları alırdı. Kurallar belliydi: İyi oyun yapan, iyi pazarlayan firma daima kazanırdı.

Ancak, 10 sene öncesinden itibaren internetin her eve, 5 senedir de her cebe girmesiyle birlikte tüm dengeler değişti. Dünya üzerindeki 4,5 milyar insan artık daima birbirine bağlı. Uganda'dan çıkan bir fikir anında Japonya'da veya ABD'de kendisine karşılık buluyor. İyi bir fikre sahip olmanız yetmiyor, onu anında doğru şekilde hayata da geçirmeniz gerekiyor, çünkü siz düşündüğünüz anda dünyanın bir yerindeki bir başkasına da aynı fikir mutlaka gelmiş oluyor.

Bu "herkesin bağlı" olduğu yeni dünyada dijital indirme gibi, bedava dağıtılan oyunların 60 dolara satılanları geçmesi (Clash of Clans) veya 3 günde yapılmış bir oyunun günlük 50.000 dolar kazanması gibi (Flappy Bird) hiç kimsenin ön göremeyeceği günlük, anlık gelişmeler olmaya başladı. EA ise Dungeon Keeper gibi, Ultima gibi eski klasikleri korkunç "ödemek için para vir!" modelleriyle yeniden piyasaya sürüp batırıyor... Sony ve Microsoft biraz daha gelişmiş yeni konsollarını korka korka, 4 yıl geç piyasaya sürüyor, buna rağmen oynamaya gerçekten layık bir oyunla çıkamıyorlar ortaya...

Evet, diyeceğim odur ki, oyun dünyasının geleceğini kimse göremiyor. Şu anda öylesine çılgın bir hızda birşeyler oluyor ki, belki de o gelecek sizin beyninizde bir yerlerde gizlidir. O "giz" ortaya çıktığı anda harekete geçin, bakın neler oluyor!

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Assassin's Creed Liberation HD	5+	64
Blackguards	7+	69
Broken Age: Act 1	8	82
Doki Doki Universe	7+	62
Don't Starve	8	77
Estranged - Act 1	5	-
Metal Gear Rising Revengence	7+	83
Might & Magic X: Legacy	7	70
NBA Live 14	5	43
Nether	-	-
Nidhogg	8	82
OlliOlli	7	80
Rust	-	-
Teslagrad	9	78
The Banner Saga	8	81
The Pinball Arcade	7+	86
Wargame: Airland Battle	8	80

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



Car Mechanic Simulator 2014	66
Castle Doctrine	76
Castlevania Lords of Shadow 2	68
Consortium	61
Dungeon Keeper	75
Fable Anniversary	70
Final Fantasy 13	62
Flappy Bird	77
Insurgency	56
Journey of a Roach	60
LEGO Movie the Videogame	73
Marvel Puzzle Heroes	72
Octodad: Dadliest Catch	58
Open Me	77
Our Darker Purpose	76
Rymdkapsel	59
The Last of Us - Left Behind	78
The Sims 3 Roaring Heights	74
Thief	50
World of Tanks: Xbox 360 Edition	54

Yeni Puanlama Sistemi

İncelemelerimizde artık oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaat kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Ortalama bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

LEGO İŞİ GÜZEL İŞ

Her sene çıkan oyunlar hangileri, sayabilir misiniz?... Sayalım: Bir adet Call of Duty, bir adet Assassin's Creed, bir FIFA ve PES, bir tane de Need for Speed... "Her sene çıkan oyunlar" sorulunca ilk bunların akla gelmesinin sebebi, yeteri kadar kendilerini geliştirmedikleri için eleştirilmeleri. Ama "unuttuğunuz bir seri var ki, bazı yıllar bir değil, iki oyun birden çıkartıyor ve asla geriye gitmiyor, daima daha iyiye gidiyor" desek, hangisi olduğunu bilebilir misiniz? Hayır mı?

O seri "LEGO" oyunları serisi. Bu ay çıkan The LEGO Movie Videogame'le yine beklentilerimizin üstüne çıkan Traveller's Tales'in bu tükenmez enerjisinin rakamsal karşılığını araştıralım dedik:

TRAVELER'S TALES'İN İLK LEGO OYUNU:	LEGO Star Wars
TRAVELER'S TALES'İN LEGO'YA İLK BULAŞTIĞI YIL:	2005
ŞU ANA KADAR ÇIKARTTIKLARI LEGO OYUNU SAYISI:	17
YILDA ÇIKARTTIKLARI LEGO OYUNU SAYISI:	1,7
LEGO'LAŞTIRDIKLARI EVRENLER:	Yıldız Savaşları, Harry Potter, Yüzüklerin Efendisi, Marvel Evreni, Karayip Korsanları, Batman, DC Evreni
ORİJİNAL LEGO EVRENLERİ:	Bionicle, LEGO City, LEGO The Movie
TOPLAM SATILAN LEGO OYUNU:	60 milyondan fazla *
GELECEK BİR SONRAKİ LEGO OYUNU:	LEGO The Hobbit

*2012 itibariyle

pc ps3 ps4 360 xone

Geç Kaldın Ama Zamanlama Manidar -Sinan Akkol

THIEF™

SOĞUK VE PİS SOKAKLARDA BİR KİMLİK MÜCADELESİ SÜRÜYOR

Ne kadar zamandır bekliyorum yeni bir *Thief* oynamayı, dokuz yıl mı? Bana daha uzunmuş gibi geliyor. İsminde "Assassin" geçen oyunlarda "parkur parkur" koşturan, etrafını sarmış yarım düzine askeri sorunsuzca indiren, "stealth action" türünde olduğu halde bir dakika bile "sessizce" hareket etmediğiniz oyunların hüküm sürdüğü bir zamanda gizliliği, sessizliği ve sabrı gerektiren yeni bir *Thief*'i dokuz yıldır bekliyor muyum sahi?

Daha uzun olmuş gibi geliyor bana. Ama ne demişler bilirsiniz: Sabrın sonu selamettir.

Biliyor musunuz, bence dünyanın en şerefli düşmanları *Thief* inkiler... Her yer elini uzatarak alınabilecek gümüş takımlar, yolun ortasına düşmüş altın sikkeler, kenar mahallelerdeki varillerin üstüne terk edilmiş mücevher kutularıyla dolu. Ama açlık ve hastalığın hüküm sürdüğü (manidar bir şekilde ismi hala The City olan) bu şehirde hiç kimse dönüp de bu ganimetlere bakmıyor bile. Bizim haricimizde. Bizim gözümüzü toprak bile doyuramıyor. Çünkü biz hırsızız.



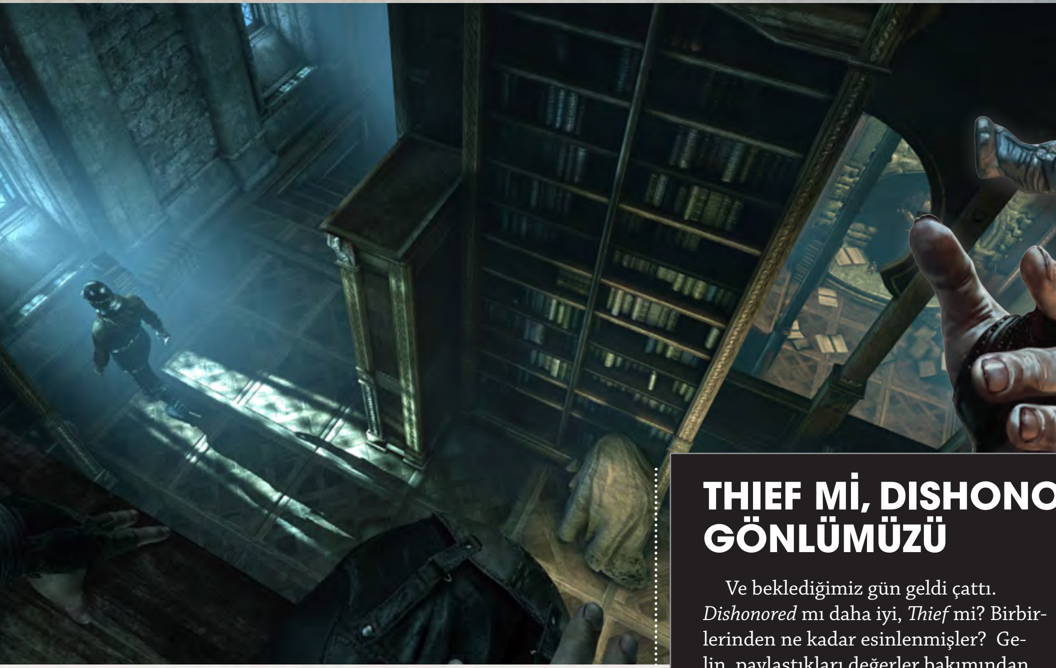
Gerçek dünyada hırsızlık sonuçları olan bir meslek, bir illet. O sonuçlar daima sizi bulur; büyük ihtimalle kurulu düzen sizden fitil fitil sonunda çıkartacaktır tüm çaldıklarınızın günahını. O olmasa bile geceleri uyutmaz, hırsızlığınız için kendinize türlü türlü geçerli mazeretler bulmanızı gerektirir. Ama yanınıza kâr kalsa da, kendinizi kandırmayı başarsanız da, çaldıklarınızın iki eli ahirette yakanızdadır. Eninde sonunda, çaldıklarınızı katmer katmer geri ödersiniz.

Oyunlarda öyle değil ama. Sanat için sanat yapar gibi, hırsızlık için hırsızlık yapan, bundan keyif alan bir adam bu. Ne küplerce altın yığıyor, ne de bir malikanede yaşıyor. Virane bir saat kulesinde kalıyor, bir gece önce kazandığı ganimeti bir sonraki gecenin hırsızlığı için malzeme almakta kullanıyor.

O, usta hırsız Garrett...

Çok tartışılacak bir Thief

Thief: Deadly Shadows çıktığında aylarca tartışılmıştı ne kadar kolaylaştırıldığı, ne kadar konsol oyunu haline getirildiği... Çalınabilecek malzemelerin parıldaması bile konu olmuştu. Bence bir oyunun "konsollaşması" sorun değil, yeter ki özünden bir şeyler kaybetmesin. *Thief*'in bunca zaman gecik-



mesinin ardında eskinin ruhuyla yeninin teknolojisini birleştirme sancısı olduğunu zannediyorum (ismin ve yapımcısının iki kere değişmesinin de katkısı vardır elbet). Ancak ortaya çıkan sonuç, nasıl desem, biraz karışık, övmesi de sövmesi de zor bir oyun olmuş. Yeni *Thief* kesinlikle güzel ve modern bir oyun. Günümüzde "gizlilik gerektiren aksiyon" payesini alabilecek yegane oyun, atmosferiyle saran, hikâyesiyle sürükleyen, güzel de gözüken bir oyun. Ama işte, ismi "Burglar" olsaydı mesela çok daha rahat övülebilecekken, "Thief " ismine sahip çıktığı için beklentiler de, eleştirilecek noktaları da artıyor. En önemli eksiği, grafikte çağ atlarken oynanışta atalarının mirasının üstüne pek bir şey koyamaması.

Bu yazı boyunca eleştireceğim *Thief*'i, çünkü oynarken çok keyif alsam da, sevmesi zor bir oyun olduğunu düşünüyorum. Sabırla sevmeye çalışırsanız, sevecek çok yanı var. Ama işte, onmaz bir *Thief* hayranı olarak, önceki oyunlardan neleri kaybettiğimizi düşününce, bu oyunun olabileceği şaheseri düşününce parmaklarım eleştirmeye kayıyor. Ama siz yine de bilin bunu: *Thief* güzel bir oyun.

Daha fazla karanlık

Her şeyden önce, yeni *Thief*'in aşırı karanlık atmosferini çok sevdim. Karanlık görsel olarak çok iyi kullanılmış, sanki gerçekten gölgelerde yaşamaya alışmış bir karakteri yönetiyormuş gibi, yoğun olarak grinin tonlarıyla muhteşem bir dünya yaratılmış. Ve bu dünyanın içinde bulduğunu hikâye de çok etkileyici başlıyor: Bunun önceki *Thief* üçlemesiyle alakası olmayan, seriyi yeniden başlatan bir hikâyesi olacağını biliyorduk zaten. Haliyle ne keeper'lar var ortada, ne hammerite'lar... Ancak bunlar tamamen yok olmuş değil. Dikkatli gözlerin görebileceği minik izler işlenmiş bu yeni Şehir'e. Eskinin bu izlerini gömüldükleri yerlerde bulabilirseniz, sizi şaşırtacak izler...

Garrett'ın hikâyesi Baron'un malikanesindeki büyük bir hırsızlık denemesi sırasında fazla hevesli iş arkadaşı Erin'le birlikte başına gelen bir kazayla başlıyor. Bir yıl sonra Garrett şehre geri döndüğünde berbat durumda buluyor: Açlık, sefalet ve bulaşanların akıl sağlığını yok eden gloom adlı bir hastalık ortalığı kasıp kavuruyor. Şehir umrunda değildir Garrett'ın, bir yıldır nerede olduğunu ve Erin'in başına ne geldiğini bulmaktır amacı. Ama bu uğurda eline birtakım ganimetler geçerse, ona da hayır demeyecektir elbette.

Oyun sonuna kadar esrarengiz havasını korumayı başarıyor. Hikâye boyunca bir konu açıklanırken iki gizemli şey ortaya çıkıyor ve bu esrar perdesi oyunu sonuna kadar taşıyor. Ama işte o son 1 saatte hatlar birbirine giriyor: Hikâye bitişe doğru tatmin edici açıklamalar getirmeyerek bizi ortada bırakıyor. Çoğu oyunun her şeyi açıkladığı bir zamanda,

THIEF Mİ, DISHONORED MI ÇALAR... GÖNLÜMÜZÜ

Ve beklediğimiz gün geldi çattı. *Dishonored* mı daha iyi, *Thief* mi? Birbirlerinden ne kadar esinlenmişler? Gelin, paylaştıkları değerler bakımından hangisinin daha iyi olduğuna bakalım.

HİKÂYE

Dishonored ihanete uğrayan bir askerin intikam hikâyesini konu alarak, zor durumdaki bir şehrin hikâyesine dönüşüyor ve çok daha geniş bir evrenin (başka şehirler ve bölgeler) ipuçlarını veriyordu. Güzel başlıyor, iyi devam ediyor ve oyun boyunca verdiğiniz kararlara göre değişen güzel bir sonla bitiyordu. Yeni *Thief*'in yapım sürecinin *Dishonored*'dan bile önce başladığını göz önünde bulundurursak, aradaki benzerliklerin (hastalıkla boğuşan bir şehir gibi) tesadüfi olduğunu söyleyebiliriz. Esrarengiz hikâye oyunun sonlarına kadar ilginizi çekiyor. Ancak ne oluyorsa, oyunun sonunda hikâye çözülüp darmadağın şekilde bitiyor.
Kazanan: DISHONORED

HAREKET ÖZGÜRLÜĞÜ

Sırf Blink yeteneği yüzünden *Dishonored* bu kategoride 2-0 önde başlıyor. Her göreve ulaşmanın sayısız yolu, görevi yapmanın da birden fazla yolu vardı. *Thief* ise görevler arasında serbestçe gezebileceğimiz bir şehir veriyor bize. Sokaklarda veya çatılarda cirit atabiliyoruz. Bu güzel, ama ip okunu dilediğimiz yerde kullanmamızı önlemek bir yana, istediğimiz gibi zıplama ve tırmanma yeteneğimiz olmayışıyla, hareketlerimizi çok kısıtlamış oluyor.
Kazanan: DISHONORED

DÜŞMANLAR VE YAPAY ZEKA

Dövüşmeyi bir kategori olarak almak haksızlık olurdu. Ancak yapay zekâ her iki oyun için de çok önemli, düşmanların sezgileri her iki oyuna da yön veriyor. Ve ne yazık ki *Thief* burada bir adım geride kalıyor. Düşmanlar ya sabit dikiliyor, ya da kesin bir rotada geziniyor. Şüphelendiklerinde peşinize düşse de, gerçek bir düşman riski ve tehlikesi yaşatmıyor. *Dishonored*'da ise özel güçlerinizi kilitleyen, görünmez olan, kimisi daha profesyonelce dövüşen düşmanlar çeşitlilik katıyordu. Yapay zekâ şahane olmasa da, oyunun tekdüzeleşmesini engelliyordu.
Kazanan: DISHONORED

LOOT/HIRSIZLIK

Her iki oyunda da para ihtiyacınızı etrafı soyup soğana çevirerek gideriyorsunuz. *Dishonored*'da çalınacak şeyler daha endüstriyel nesneler iken, *Thief*'de gerçek bir hırsız gibi tek tek altın paralardan gümüş takımlara, dev elmaslardan paha biçilmez tablolara kadar çalınacak zibilyon tane şey var. Eh, birisi sukastçı, diğerinin adı "Usta Hırsız". Tabii ki:
Kazanan: THIEF

KAN DÖKMEME/GÖRÜLMEME

Dishonored'ın özel güç sistemi o kadar derindi ki, oyunun en büyük zevki onlarca düşmanı saniyeler içinde kesip biçme üstüne kuruluydu. Hiç görülmeden oynamaya çalışabilirdiniz elbette, ama oyundan mahrum kalırdınız. *Thief*'te ise an dökmemek esas amaç ve en keyifli oynama yolu.
Kazanan: THIEF







Orijinal Thief'i mi özlediniz?

Hiç üzülmeyin! Çünkü vefakar mod yapımcısı dostlarımız Doom 3 motorunu kullanarak orijinal Thief'e (evet, ilk Thief) oynanış ve yapı olarak çok benzeyen The Dark Mod'u yaptı. Bu muhteşem yaratık tek başına çalışıyor (Doom 3'e gerek duymuyor) ve sevenleri tarafından sürekli yeni içerik ve bölümler ekleniyor.

Eğer bilgisayarınız yeni Thief'i çalıştırmıyorsa veya orijinal üçlemenin atmosferine aşeriyorsanız, beş dakika beklemeyin ve oyunu indirip oynamaya başlayın (www.thedarkmod.com). Hatta, yeni Thief'i çalıştırıyorsa bile indirip oynayın, çünkü muhteşem bir şey kendisi! O kadar iyi ki, yeni Thief'i geçtim, orijinal Thief üçlemesinden bile daha gelişmiş özellikleri var. Tek eksisi bütün bir hikâye sürekliliği ve eski grafikleri. The Dark Mod'u inceliyor olsaydım, 9 puanı hak ettiğini söylerdim size.

oyuncunun zekâsına hürmet gösterip bilinmeyen şeylerin bırakılması çok güzel. Ama sadece bir noktada anlamlı bir çözüme kavuşursa bunun anlamı var. Bu anlamlı çözüm asla gelmiyor. Yani aslında geliyor da o kadar basit bir şekilde bağlanıyor ki "sanırım ben anlamadım, veya bağlayamamışlar" diye düşünüyorsunuz. "Bu kadar basit olamaz" diyorsunuz. Eidos Montreal'in önceki oyunlarından birisi olan *Human Revolution* da aynı hataya düşmüş, oyunun sonunu iyi bağlayamamıştı. Ama *Thief*'in sonu daha fena olmuş.

Dövüş ve yapay zekâ

Hikâye sonlarda bozulsa da *Thief*'in esas yumuşak karnı yapay zekâsı. Eğitimli askerler de, isyan çıkaran halk da, akıl hastanesindeki deliler de aynı şekilde davranıyor: Ya dikiliyor ya da devriye atıyor, sizden kıllanıyor, sonra hep aynı cümlelerle şaşırıp kızıyor ve saldırıyorlar. Yani hem çeşit olarak azlar, hem de çok kısıtlı şekillerde davranıyorlar. Sizi bulmaktan aciz bir şekilde dolanıyor, arkasında durduğunuz kapıya dan dun vursanız bile, diğer taraftaki adamda kapıyı açıp "n'oluyo burada!" deme ihtiyacı duymuyor. Buralarda bir yerde anlattığım, modcuların yaptığı *The Dark Mod*'da bile bundakinin on katı iyi bir yapay zekâ var.

Dövüş sistemi beklediğim gibi bir hezimet olmasa da, tüm *Thief*'ler içinde en zayıfı. Kılıç yok. Haliyle size kılıçla saldıran üç adama blackjack'le karşı koymaya çalıştığınız komik dövüşler oluyor. Adamlar kılıçla vururken siz kaba bir sopayla "donk donk" kafalarına vurarak bayıltmaya çalışıyorsunuz. İşin kötüsü, çoğunlukla bunu başarıyorsunuz da. Yeni eklenen Focus Point sisteminde, dövüşe puan verirseniz yüz yüze çatıştığınız bir adamı tek vuruşta indirebilir hale geliyorsunuz.

Neyse ki yüz yüze dövüşler oyunun özüne aykırı olduğundan, bu büyük bir eksi değil. Zaten olması gerektiği gibi dövüşe girmekten kaçınırsanız, ne kadar kötü olduğuyla da yüzleşmeniz gerekmiyor.

Değişen şeyler var mı diye sormaya korkmak

Çünkü önceki oyunlara göre değişen şeyler, *Thief*'i özel yapan birçok serbestliğin ortadan kalkmasını gerektirmiş ne yazık ki. Mesela (gulp!) artık zıplayamıyoruz! Ney? *Thief*'de zıplayamamak mı? O zaman her yere nasıl tırmanıyoruz? İşte sorun o: Her yere tırmanamıyoruz. Sadece belli yerlere tırmanabiliyor, daha yüksek yerlere zıplayarak tırmanmamızı sağlayan *AC Revelations*'daki Osmanlı icadı kanca benzeri bir aleti kullanıyoruz. Ama çok bariz, ayağını biraz kaldırsa çıkabileceği masa, yatak gibi yerlere çıkamıyor yeni Garrett.

Beni esas yaralayan değişiklik ise ip oklarını sadece çok kısıtlı noktalara atabilmek oldu. Halbuki tahta olan her yüzeye ip okunu atıp tırmanabilmek *Thief*'in en özel yanlarındandı benim için. Her yönden hammerite'ların beni arayarak yaklaştıkları kaç durumda dua edip körlemesine tavana attığım





ok, tahtaya saplanıp da ipini salınca tırmanarak kurtulmuştum, çıkamayacağım dediğim ne kadar çok yere çıkmıştım o iple. Maalesef yeni *Thief*'den bu özellik de gitmiş, eksikliği de bayağı hissediliyor.

Dikenler bitti mi? Gül kaldı mı?

Şimdiye kadar hep olumsuzlukları saydım. Güzel yenilikler de var ama: Gizli geçitler bulmak için kitapları yoklamak, resim çerçevelerinin kenarlarını incelemek, dolap ve çekmeceleri açıp bakmak benim gibi loot ve gizli bölme manyağı birine çok iyi geldi. Maymuncukla kapı açma sistemi ise bugüne dek en sevdiğim oldu. Ayarlardan görsel yardımları kapatarak, sadece titreşimleri hissederek kilitleri açmaya çalışmak çok tatlı olmuş.

Oyun sekiz büyük ana görevin yanısıra 30'a yakın yan görev içeriyor. Sırf ana görevleri yaparsanız 10-12 saati olan oyun, çalıntı mallarınızı sattığınız Basso'dan tüm yan görevleri alırsanız 25 saati bulabilir. Görevlerin haricinde, The City kocaman bir yer ve istediğiniz gibi gezebiliyorsunuz burada. Görevlerin haricinde şans eseri bulduğunuz ev ve dükkanları da soyabiliyor, kapalı kapıların ardındaki konuşmalara kulak kabartabiliyorsunuz. Bazı görevler ise gerçekten çok eğlenceli, özellikle de Vittori yan görevleri.

(Oyunun özellikle *Thief 3*'ü sevenlere güzel de bir sürprizi olduğunu söyleyeyim de içimde kalmasın :)

Garrett'ın en sevdiğim yeni hareketi ise "swoop" denilen, bir yöne doğru kayarak hızla ilerleme hareketi. Bunun sayesinde hızla gölgelere girip çıkabiliyorsunuz. Hatta hareketin ortasında yön bile ayarlayabiliyorsunuz. Yataydaki hareketlerinize çok büyük esneklik katıyor.

Bunun haricinde, oyunun en büyük yeniliği focus sistemi. Tek tuşla etrafınızda etkileşime girebileceğiniz ne varsa; düşmanlar, ganimetler, tuzaklar, dolaplar, hepsini görebiliyorsunuz. Bu özellik sayesinde oyun iyice kolaylaşsa da, oynanışa iyi yedirilmiş ve sınırlı kullanımı sayesinde dengelenmiş olduğu için çok rahatsız etmiyor. Eğer rahatsız ederse de, tamamen kapatabiliyorsunuz.

Hatta yapımcılar oyunun konsollaşmasıyla ilgili rahatsız olabileceğiniz her tür ayarı yapabilmenizi sağlamış: Options/Display menüsü altından ganimet parlamaları, yön göstergeleri, her türlü yardımcı ayarı dilerseniz kapatabildiğiniz gibi, oyuna başlarken Custom zorluğu seçerseniz bir düzine oyunu baştan yaratacak zorluk ayarı da emrinize amade oluyor: Tüm oyun boyunca tek bir kişiyi bile öldürmemek, sadece özel okları kullanabilmek, görüldüğünüz anda oyunu kaybetmek gibi sıkı hırsızlara yönelik pek çok ayar var, eğer onlarla oynamaya cesaretiniz varsa. İyice delirmiş olanlar için, görüldüğünüz anda oyunu tamamen kaybettiğiniz (tamamen! Save yok çünkü!) Iron Man modu bile var.

Teknik durumlar

Thief'lerin en önemli özelliği grafik değil, seslerdir. Ancak oyunda seslerde büyük sıkıntılar var: Birçok yerde sesler takılıp sonsuza kadar tekrar ediyor. Mesela pencerelerden duyduğunuz bazı konuşmalar, o bölgeden bir başka bölgeye geçmeden önce saatlerce tekrar ediyor. Sıkıntı yaşatmadığı zaman ses ve müziklerin atmosfere katkısı muazzam. Cam parçalarının üstünde yürürken içiniz gıcıklanıyor, yanından geçtiğiniz "Ortaçağ alarmı" kargaların gaklamaları sinir bozuyor. Sessizce yürürken deri gıcırtılarınız, çevresel seslerin yeri ve yoğunluğu oyunun atmosferini çok iyi etkiliyor. Ayrıca etraftaki konuşmaları dinlemeniz direkt oynanışı da etkiliyor. Bir pencere arkasından kulak kabarttığınız bir diyalog size ekstra soygunların kapısını açabilir.

Yanlız oyunda çok yükleme var. Şehir'de en az 7-8 bölge var ve bir yerden bir yere gitmek eziyet oluyor bir süre sonra. Yan görevleri "şuna daha yakınım, ona gideyim de yükleme olmasın!" diye seçer oldum bir noktadan sonra. Allah'tan yüklemeler çok uzun değil.

Ayrıca oyunun kare görüntüleme sıkıntısı var. Sadece oynarken değil, ara videolarda bile takılmalar yaşanıyor. Hem de PS4'te!

Sonuç

Elimizde dokuz yıl beklediğimiz, modern zamanlara göre giydirilmiş yeni Garrett var. Onu sevmek zaman ve sabır istiyor, anlattığı hikâyesi de biraz havada kalıyor. Ancak bunun bir başlangıç olduğuna inanıyorum. İnanmak istiyorum. Yeni bir *Thief* gelirse (ki gelsin, daha çok sorum var) bundan daha iyi olacağına eminim. Ama şimdilik ben *The Dark Mod*'a geri dönüyorum. Gölgelere doyamadım çünkü.



- Yeni ve karanlık grafikleri çok güzel
- Günümüze iyi uyarlanmış
- Hikaye uzun süre çok iyi gidiyor
- Upgrade ve Trinket sistemi
- Tonlarca yan görev

—

- Yapay zekâ ve dövüş sistemi
- Hikâyenin son çeyreği olmamış
- Önceki oyunların serbestliği yok
- Şehre bir hızlı ulaşım imkanı gelmeli :)





7+

SON KARAR
Thief'i özlemle bekleyenler mutlaka oynamalı. Diğerleri de oynamalı, eski halini bilmedikleri için daha çok keyif alacaklarına eminim.

Tür: Aksiyon **Yapım:** Eidos Montreal **Dağıtım:** Square Enix / Aral İthalat **Kutulu Fiyatı:** 225 TL **Dijital İndirme:** 60$ (PSN) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** www.thiefgame.com

Yeşil Kutudaki Tank Paleti İzleri - Tuğbek Ölek

World of Tanks Xbox 360 Edition



Son 20 senedir FPS'ler en popüler oyun türü. *Call of Duty*'ler, *Battlefield*'lar, *Counter-Strike*'lar oyuncuların gönlünü ve vaktini çalmak konusunda hep başarılı oldular. Ama görünen o ki artık oyuncular zavallı birer piyade olarak savaşmaktan sıkıldı. Elbette geleceğin teknolojisi silahlar veya atlayıp gidebildiğimiz araçlarla zaman zaman güçlendik. Ama bütün bunlar eninde sonunda elinde eften püften bir tüfekle ortalıkta koşan şaşkınlar olduğumuz gerçeğini değiştirmedi. Kulağınıza saçma gelebilir, benimkine de çok akıllı bir önerme gibi gelmiyor ama *World of Tanks*'ın başarısının arkasındaki en önemli sebeplerden biri bu bence. Yüz kiloluk bir askeri bırakıp yüz tonluk bir çelik canavara dönüştüğünüzde, Kalashnikov yerine 88mm bir topu ateşlediğinizde oyunun kuralları, hissiyatı ve size verdiği tatmin çok değişiyor.



Elbette oyunun ücretsiz olması, parayla satın aldıklarınızın oyunda adaleti bozmaması, tank ve harita zenginliği (hem kalite hem sayı olarak), oynaması kolay uzmanlaşması zor yapısı gibi pek çok sebep var *World of Tanks*'ın başarısının ardında. Sonuçta bunlar başarılı bir online oyunun anahtarı. Ama başarılı olmak ve fenomen olmak arasında hayli kalın bir çizgi var ve bence bunun ismi de "oyunun büyüsü". *WoT* için bu büyü, çeliğin farkından geliyor.

SİMÜLASYONUN İNCELİĞİ, ÇATIŞMANIN HIZI

World of Tanks'ın türü de ayrı bir tartışma konusu. Tanklarla giriştiğimiz bu ölüm kalım savaşının büyük kısmında tankımızı dışarıdan görüyoruz, ancak nişan alıp düşmanı vurmak için veya uzak noktaları taramak için kullanıyoruz iç görümü. Bunun sebebi tankın namlusunu kafamızı çevirir gibi hızla çeviremeyişimiz. Bu yüzden oyun sadece iç görümle oynansa, hareket etmekte ve çevremize hâkim olmakta çok zorlanacaktık. Ancak oyunda ölüm kalım sa-





vaşının düşmanı neresinden vurduğunuza bağlı olduğunu, on santim aşağı vuran bir merminin sekmek yerine düşman tankını paramparça ettiğini düşününce iç görümün oyundaki anahtar nokta olduğunu anlıyorsunuz. Oyunun bir tank simülasyonu ile hızlı bir çatışma oyunu arasında gidip geldiği yer de burası. Bu yüzden *WoT*'un kendine has bir formülü olduğunu ve niş bir oyun türünü sahiplendiğini söylemek yanlış olmaz. Her ne kadar *Hawken* ve *Titanfall* gibi oyunlarla birlikte yüksek tonajlı oyun sayımız artsa da *WoT* kendisinden birebir kopyalanmış klonlarını bir kenara koyduğunuzda halen kendine has bir oyun.

(Terimlerin zorlama Türkçeleştirmeleri beni de rahatsız ediyor ama üstteki paragraftaki şu Türkçe terimler sizi rahatsız etti mi: Ölüm kalım savaşı (Deathmatch), iç görüm (First Person), çatışma (Shooter). Beni etmedi öyle devam edelim)

WOT MU BÜYÜKTÜR, XBOX MI?

World of Tanks'ın kendine has formülü ve çeliğin büyüsü bugüne dek 80 milyon bilgisayar oyuncusunu kendine çekti. Ancak Wargaming'in tank istilasının bununla yetinmeyeceği ortada, çünkü şimdi de Xbox 360'a çıkarma yapıyorlar. Bu Wargaming için olduğu kadar oyun dünyası için de büyük bir adım. Çünkü PC tarafında son beş senedir inanılmaz bir hızla yükselen free2play oyunlar bugüne dek konsol tarafına pek dokunamamıştı. Konsollara çıkan free2play oyunlar kutulu oyunların çok gerisinde kalmıştı. Ama bu oyunların hiçbiri bir *World of Tanks* değildi, onun oyuncu sayısının onda birini dahi görmemişlerdi, böylesine popüler bir online oyun konsolları hiç denememişti.

Abartıyor muyum? *World of Tanks*'ın kayıtlı kullanıcı sayısının Xbox 360'ın ömrü hayatındaki satış sayısından fazla olduğunu düşünürsek, hayır. Muhtemelen siz bunları okurken dünya üzerinde *WoT* oynayan insan sayısı Xbox 360 oynayanlardan fazla. Zaten oyunun daha yeni çıkmış Xbox One yerine satacağını satmış Xbox 360'a çıkmasının sebebi de bu. Bu yüzden *WoT*'un konsollarda free2play devrini başlatacak potansiyeli olduğu ortada. Ve eğer *WoT* çok başarılı olursa bütün free2play üreticileri (aynı bağımsız oyunlarda olduğu gibi), bir şekilde konsola da çıkmanın yolunu arayacak ve dalga dalga Xbox Live'a, PS Store'a akacaklar. Eğer başarısız olursa konsollardan soğuyup uzaklaşacaklar. Kısacası *World of Tanks Xbox 360 Edition*, öyle ya da böyle oyun sektörünün bu konudaki gidişatına yön verecek.

GAMEPAD'İN UCUNDAKİ TONLARCA ÇELİK

Peki, oyunun Xbox 360 sürümü bu baskıyı, bu yükü kaldıracak güçte mi? Bilgisayar versiyonunu kadar iyi mi? Öncelikle şunu söyleyelim ki bu bilgisayar sürümünün Xbox'a aynen taşınmış hâli değil. Wargaming'in geçen sene başında satın aldığı ve Xbox oyunları konusunda deneyimli WG Chicago stüdyosu tarafından sıfırdan hazırlanmış. Öyle ki kullandığı grafik motoru bile farklı. Ancak oyunun grafikleri, tankları, haritaları, kuralları birebir aynı. Chicago ekibi orijinal oyuna her şeyiyle sadık kalmış. Benim gördüğüm kadarıyla oyunun iki sürümü arasındaki asıl fark arayüz ve kontrollerde. Oyunu bilgisayarda yüzlerce saat oynamış biri olarak Xbox kontrolünü elime ilk aldığımda hayli afalladım. Zaten konsoldaki hiçbir iç görümlü oyunda iyi değilimdir. Ancak oyunun kontrolleri gamepad'e çok iyi geçirilmiş ve tanklara çok ani hareketler yaptıramadığınız, stratejik oynamanız gereken bir oyun olduğundan gamepad ile oynanması daha az zorluyor. Diğer çatışma oyunlarının aksine gamepad ile oynayan birinin, klavye - fare ikilisini kullanan bir oyuncuya karşı çok büyük bir dezavantaj taşımadığını bile söyleyebilirim.

Oyunun bilgisayar versiyonuna göre en zayıf olduğu nokta arayüz. Hem çatışma sırasında hem de menülerde bilgisayardaki detaylı, bol bilgili ve ince arayüzün bir konsolda kullanılamayacağı ortada. Oyunun lansman etkinliğinde sohbet ettiğim baş tasarımcısı Jeff Gregg de en çok zorlandıkları ve üzerinde en çok çalıştıkları konunun arayüz olduğunu söylüyor. Bu yüzden konsolda hayatınızı kolaylaştıracak daha basit ve kullanışlı bir arayüz kullanmışlar. Bunu yaparken teknoloji ağacı da biraz daha sadeleşmiş; tankınıza tek tek parçalar takmak yerine bu parçaların gruplandığı paketleri açarak ilerliyorsunuz. Bu sayede konsol oyuncularının kolay alışıp kullanabileceği bir arayüz geliştirilmiş. Ama yine de bilgisayardaki çalışma hızından ve o detay seviyesinden çok uzak.

ALTINLA ZAFER OLMAZ

WoT'u Xbox 360'da oynamak için Live Gold üyeliğine ihtiyacınız var. Zaten aksi olsa şaşardık, Live Gold olmadan online hiçbir şey yaptırmıyor Microsoft size. Ama bunun dışında oyunun ekonomisi birebir aynı. Premium üyelik çatışmalardan daha fazla para ve deneyim kazanmanızı sağlıyor, altın ile aldığınız her şeyi oyun içi parayla da alabiliyorsunuz. Bunun tek istisnası az sayıdaki premium tanklar ama bilgisayarda olduğu gibi bunlar oyundaki en güçlü tanklar olmaktan çok uzak (cidden Löwe'ye kim para verir yahu?).

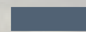
Xbox 360 Edition bu ay piyasaya çıktı ve aynı bilgisayarda olduğu gibi sürekli olarak yeni güncelleştirmelerle içeriği gelişecek. Zaten şu an oyunda sadece Amerikan, Alman ve İngiliz tankları var. Aslına bakarsanız oyunun mevcut içeriğini bilgisayara çıktığı ilk günlerle kıyaslayabiliriz. Yani Xbox 360 sürümü orijinal oyunu birkaç sene geriden takip ediyor. Hızlı bir tempoyla aradaki bu farkı kapatacak mı, yoksa hep birkaç yıl geride mi kalacak bunu zaman gösterecek.

Toparlarsak; *World of Tanks* bilgisayardaki rahatlığında ve zenginliğinde olmasa da Xbox 360'a gayet güzel uymuş. Bana şurasını da şöyle yapsalarmış dedirten bir şey olmadı (ki nadiren olur bu). Zaten bilgisayarda oynuyorsanız daha kısıtlı ve yavaş çalışan bir *WoT*'un kimseye çekici gelmeyeceği ortada. Sonuçta Xbox 360 sürümünün, ayaklarınızı uzatabilmekten başka getirdiği fazla bir yenilik yok. Ama bilgisayarda oyun oynamayan Xbox 360 sahipleri için *World of Tanks* yepyeni bir çatışma deneyimi sunuyor ve yepyeni bir dünyanın kapılarını açıyor. Xbox'ta böylesine bağımlılık yapacak bir shooter bilmiyorum ben. Halen *Halo* ve *CoD* mu oynuyordunuz? O diskleri rafa kaldırmanın vakti geldi.

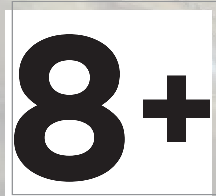




- Orijinal oyunun dinamikleri değişmemiş
- Konsola adaptasyonu için çok uğraşılmış



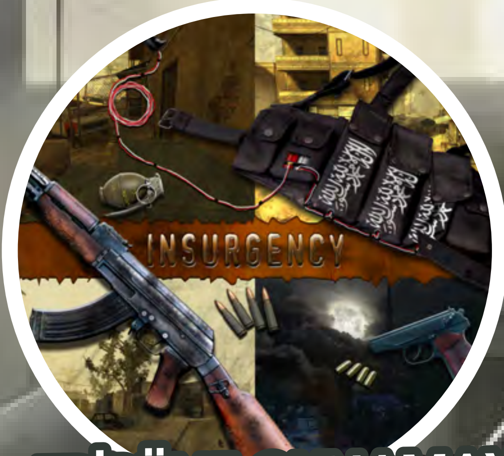
- PC sürümüne göre içeriği şu an çok zayıf
- Menüler PC'deki kadar akıcı çalışmıyor



SON KARAR

WoT bilgisayarda olduğu kadar popüler olur mu Xbox'da bunu herkes çok merak ediyor. Kesin olan Xbox'da bulabileceğiniz en iyi oyunlardan biri olduğu.

Tür: Shooter **Yapım:** Wargaming Chicago **Dağıtım:** Wargaming **Kutulu Fiyatı:** - **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası için:** worldoftanksxbox360edition.com



TRİBÜNE OYNAMAYAN SHOOTER GETİRDİM! -Berkan Cesur

INSURGENCY

Alışmak!

Ne kadar farklı türleri seven oyuncular da olsak da maalesef çok oyunculu FPS'lerin genelde aynı olması, Insurgency'nin mekaniklerini kötü gösterecek, gözlerinizi yakacak, belki de klavye başından kaldıracak. Ama siz uslu olup alışmayı bekleyin, Insurgency'nin tadı o zaman çıkacak. Şirinler'i görecek olmanız da cabası.

Online askeri tabanlı FPS desem 10 kişiden 8'inin aklına ya *Call of Duty* ya *Battlefield* ya da ikisi de gelecektir. Geri kalan biri başka bir IP'yi daha bilecek ama deneyimsiz çıkacak, diğeri de adını sanını hiç duymadığınız bir FPS'den bahsedecektir. Gelin bugün o mütevazi ama mutlu, derinlerin adamı son kişi biz olalım. Hollywood filmlerine özenen yapısıyla, çoğunluğun istediğini veren FPS'leri bırakıp, kısa bir süreliğine oyun standartlarının kökten değiştiği paralel bir evrene ışınlanalım. O evrenin adı da *Insurgency* olsun.

Insurgency "gerçeklik" konusuna kafayı takmış bir *Half Life 2* modu olarak çıktı ilk başta karşımıza. 2007 senesinde *Insurgency: Modern Infantry Combat* adıyla çıkan mod, *DayZ* ile ortak bir kaderi paylaşarak artan oyuncu ilgisi sonrasında "standalone" sürümüyle karşımızda. Peki *Insurgency*'i FPS anlayışının ortak ve kolay olarak şekillendiği bu evrende farklı yapan neydi? Neden tüm online FPS'lere övgüler ve yergiler eşit şekilde yapılırken insanlar *Insurgency*'yi ölümüne savunuyor, verilen az puanlara asabiyetle karşılık veriyorlardı? Merakınız kabardıysa, gelelim detaylara...

İncelemeye girişirken en başta *Insurgency*'nin keskin köşelerinden bahsedelim ki neyden bahsettiğimiz açıkça ortada olsun. Anaakım FPS oyuncuları şaşkınlıktan açılacak ağızlarına kuş girmemesine dikkat etsin çünkü başlıyorum; *Insurgency*'de can barı yok. Pusula hislerinizden oluşuyor. Silahınızın sağ tık nişangahı dışında hiçbir şekilde crosshair yardımı bulunmuyor. Sniper'la yürürken nişan modundan zorunlu olarak çıkıyorsunuz. Şimdiden amanın!larınızı duyar gibiyim, haksız da sayılmazsınız.



Bir oyun modundan buralara gelen Insurgency'yi takdir edin, arada imrenmeyi unutmayın ama.

Gerçeklik!

Peki *Insurgency*'nin bu rutin dışı mekanikleri ile amaçladığı, hatta oyuncu memnuniyetine bakarsak amaçladığını da başardığı gerçek ne? En başta *Insurgency*'nin bu şekilde özgün bir tür yarattığı ve bir ihtiyacı giderdiği konusunda sanırım hemfikirizdir. Bunun yanında durumun gerçeğe yakınlığı, askeri temalı FPS'lerdeki "*acaba bu olanlar gerçekte de oluyor mu?*" sorusunu net olarak cevapladığı için daha çekici bir atmosferin içerisinde bulunuyoruz. Bu çekici atmosfer durumun gerçekleriyle birlikte "ölmek" hissini dolgunlaştırdığı için daha taktiksel yaklaşımlarla oyun içi adımlarımızı atıyoruz. Sonuç? Sonuç gerçekten "ölmemek" için çabalayan ve takım oyununa önem veren, kısacası online FPS'lerin ütopyası olan durumun gerçeğe dönüşmesi. Şaka gibi ama gerçek. Bu sessiz sakin ve keskin çıkışlarla adını duyurmaya çalışmayan yapım, modern FPS oyuncusunun tüm itirazlarına cevap gibi. Oynanış tarzı olarak "alışma" pratiği gerektirse de, alıştıktan sonra değiştirilemez bir FPS alışkanlığına dönüşebilir *Insurgency*'nin tarzı. Oyunda düşman oyuncunun yakınlarında takım arkadaşınız ile sesli chat yaparsanız düşmana sesinizi duyuruyorsunuz yahu, gerçekçiliğin elektronik sınırları daha ne kadar zorlanabilir?





Oyunda crossair olmadığından tek şansınız sağ fare tuşu.

Alet-edevat

Insurgency'de ekipman kaydetmeme gibi garip bir alışkanlık mevcut. Yani *Battlefield*'daki gibi "load-out" tercihlerinizi kaydetme gibi bir durumunuz yok. Ama bu durumun *Insurgency* saflarında nasıl avantaja, oyunu güzelleştiren bir çeşitliliğe dönüştüğünü hemen anlatalım. *Insurgency* gerçek anlamda herkesin farklı oyun çeşitliliğiyle "kendi fikirlerini" oynamasını isteyen bir yapım. Yani tüm istila birliğinin aynı ekipman ve taktiklerle, tüm uzun mesafe askerlerinin aynı silah aparatlarıyla oynamasını istemiyor oyun. Çeşitlilik diyor, hep aynı yerden vurma istiyor. Zaten böyle bir oyunda "kamp" olayının hiçbir şekilde yaşanmadığını söylememize bile gerek yoktur sanırım. Durum böyleyken tüm oyuncuların neredeyse bambaşka bir taktikle kendi yolunu izlediği açık. Bu durum hem oyunda çeşitlilik sunuyor hem de seçimlerinizdeki "internete bakma" alışkanlığını törpülüyor. *Insurgency* gerçekten "yetenek"lerin kapıştığı bir oyun. Ne en güçlü bir silah var ne de herkesin yaparsa kazanacağı kabul görmüş bir taktik. Düşünerek oynamak gerçekten anlam kazanıyor çünkü ölüm diğer tüm FPS'lerden daha fazla "ölüm". Hâl böyleyken adımınızı atmadan önce olabilecekleri tahmin etme hissiyatı, bir FPS'ten çok daha fazlasına çeviriyor *Insurgency*'i.

Oyunda ağırlık ölçüsüyle kontrol edilen bir ekipman sistemi var ve siz üstünüzdeki eşyaların belli kısmını çıkararak, yenilerini üzerinize alabiliyorsunuz. "Ağırlık" anlayışı da silah ve aparatların üzerinizde yaratacağı "güç" etkisine göre şekillendirildiği için kimse kimseden daha üstün ya da aşağıda değil. Dedim ya, bu oyunda yeteneğiniz konuşacak, oyuncu arkadaşınız, çevreniz ile yaptığınız eğlenceli taktikler ya da Leeroy Jenkins'liğiniz değil.

Kökler

İncelemeyi yazmadan önce internette yaptığım araştırmada herkesin *Insurgency*'yi *Red Orchestra*'ya benzettiğini okudum ama bunu söylemekte üzgünüm ki ben *Red Orchestra*'yı oynamadım. Bunu es geçersek oyunun feci derecede *Counter Strike* köklerine dayandığını, hatta yapımcıların *Insurgency*'nin ilk hâli olan modu *Half Life 2* üzerine şekillendirmesini bırakırsak, kendilerinin büyük bir *Counter Strike* hayranı olduklarını sadece oyunu birkaç dakika izleyerek bile söyleyebilirim. Ne yazık ki **"waypoint on noclip"** *Insurgency*'de çalışmıyor, bu yüzden puanı az mı versem ne? :(

Oyunun ses, atmosfer ve efektler konusunda gerçeği hissettiren bir başarıyı yakaladığını da unutmadan ekleyelim. Özellikle üst seviye bir kulaklık ile atmosferin içerisinde bulunmak, durumu gerçek bir ölüm-kalım savaşına çevirebiliyor. Oyunun, oyun içi sesli sohbet imkânı gayet başarılı. Ama az önce bahsettiğimin tekrardan üzerinden geçeyim, DİKKAT!, *Insurgency*'de düşman yakınında sesli sohbet yaparsanız, düşman sizi duyuyor ve bu duyuş "stereo" bir şekilde yayın haline getirildiği için yerinizi bulmak konusunda gerçekten yüksek avantaj sağlıyor. Doğruya doğru, bu zekice uygulama için yapımcılara kocaman bir alkış göndermek lazım.

Tam *Insurgency*'nin her şeyini övdüğümü düşündünüz ki sizi ters köşeye yatırarak incelememe veda edeyim. *Insurgency*'nin grafikleri kötü. Böyle, kıyısından köşesinden, şurası kötü burası kötü diyecek kadar derine bile inmeye gerek kalmadan apaçık söylenebilecek kadar kötü. 2007'lerden fırlamış gibi çevre kaplamaları. Kağıt gibi tüm yapıların duruşu. Gerçi bu durum oyunda neredeyse hiçbir şekilde fps kıtlığı çekmemenize yarasa da (HD7970 ile ortalama 180-200fps'de oyunu oynuyorsunuz diyeyim, siz anlayın), gel gelelim "ruhlar aleminde de yaşamıyoruz". Bu oyundan bir gün soğursanız sebebi çok muhtemel hissettirdiği "eski oyun" duygusu olur. Bunun fps miktarı düşünülerek yapılmadığı da çok açık, çünkü ortalama bir ekran kartı bile bu oyunun grafiklerini hiçbir zaman kastırmaz. Neyse, her gülün bir dikeni var diyor sizi Poison'dan *Every Rose Has Its Thorn* dinlemeye sevk ediyorum.

Piyasayı anaakım FPS'lerin domine ettiği, birkaç mekanik farklılığı dışında aynı şeyleri bulduğumuz şu yıllarda nimet gibi bir şey *Insurgency*' oynamak. Benden geçer notun çok daha fazlasını alıp bir de dönemin en özgün oyunu mansiyon ödülü aldı, buyursun gelsin, hediye patatesini istediği zaman alsın.

- **Tür:** FPS
- **Yapım:** New World Interactive
- **Yayın:** New World Interactive
- **Dijital İndirme:** 15$ (Steam)
- **Yaş Sınırı:** Yok



- Özgün FPS duruşu
- "Gerçekten gerçekçi" mekanikler
- Güzel çalışan sesli chat
- Team-up or GTFO
- Fiyat



- Grafikler
- Grafikler
- Grafikler

8+

SON KARAR
"Farklı" bir deneyim istiyorsanız, taktiksellik arıyorsanız, piyasadaki en iyi tercih olabilir.



Bilgi Kutucuğu!
Insurgency'nin mod olarak çalıştığı Modern Infantry Combat'ın hâlâ bir dolu sunucuya sahip olduğunu biliyor muydunuz?

OCTODAD DADLIEST CATCH





OTURMA ODASINDAKİ AHTAPOT -Sarp Kürkcü

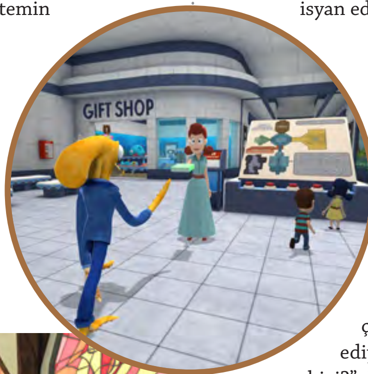
Şubat 2013'te yapılan PlayStation 4 etkinliğinde herkese kahkaha attıran o videoyu hatırlıyor musunuz? Hani vardı ya, etrafta dolanan ve her türlü objeyi kırıp döken, takım elbiseli bir ahtapot? Evet, işte o videonun tam sürümüne, *Octodad: Dadliest Catch*'e merhaba deyin. Ama uzaktan, tamam mı? Yapış yapış çünkü kendisi.

Octodad: Dadliest Catch (dostları ona *ODC* der) aslında yeni bir oyun değil. 2010 yılında DePaul Üniversitesi'nden bir grup insanın hazırladığı ücretsiz bir oyun (soran olursa, beni tanımıyorsunuz: *http://bit.ly/JNH0AZ*). Merkezindeyse biz varız, yani ahtapot. Ama elbette bu yeni sürümde o ilk haline göre kendini epey geliştirmiş ve güzelleşmiş bir ahtapot olarak dahil oluyoruz hikâyeye.

Sağ el bir dur... Ayak KIMILDAMA!

Octodad'i çekici ve komik kılan tarafı, oynanışı. Toplamda dört uzvunuz var, her ne kadar uçlarında el ve ayak olmasa da bu dokungaçları böyle atamışlar. Kolay da olmuş. Bizse bu uzuvları tek tek, "hassas" bir şekilde kontrol ediyoruz. Fare tuşları ve boşluk tuşu, bu sistemin yegâne araçları.

Eller modunda sol tuş eli, sağ tuş yüksekliği belirlerken ayaklar modunda her tuş ayrı bir ayağı yönetiyor. Yükselip alçalmasıysa basılı tutmaya bağlı. Anlatınca garip gibi gelse de, aslında oldukça basit ve bir kere öğrendiniz mi, ilk bir saat kadar arkadaşlarınızla gülmekten karnınız ağrıyabilir.





Kıyafetleri de geçin, çıplak yakalansanız bile kimse ne olduğumuzu anlamıyor.

Çünkü bu oynanışı destekleyen fizik motoruyla, ahtapotumuzu sağa sola dolandırmak, bu arada da etrafı yıkıp dökmek müthiş eğlenceli. Ama dikkat! "Şüphemetre"yi (ismi ben uydurdum) yükseltmemek lazım. Çünkü belli bir aymazlık seviyesini aşmadığınız sürece ahtapot olduğunuzu gizleyebiliyorsunuz, ki oyunun sizden beklentisi de bu. Eh bir de çocuklarınızın beklentileri var... Evet, Octodad kendisine insanların dünyasında bir hayat kurmuş, çoluğa çocuğa karışmış kravatlı bir ahtapotun dokungaçlı hikâyesini anlatıyor...

Denizden Octodad çıksa

Peki oyunda ortalığı birbirine katmamaya çalışarak "ne" yapıyoruz? Temelde, günlük yaşamı sürdürüyoruz. Çocuklara burger pişiriyor, çimleri biçiyor, ailemizi akvaryuma götürüyoruz. Süreç evlilik seromonimizle başlıyor, hatta hikâye içinde daha da geriye gittiğimiz bölümler oluyor. Ama sorun şu ki, başlangıçta mekanikler ilginç geldiği için zevkle yaptığımız bu işler bir süreden sonra iyiden iyiye sıkmaya başlıyor. Bizi insan olarak yaratmayan oyun tasarımcılarına isyan eder hale geliyoruz.

Yine de *ODC*'yi sonuna kadar oynamanızı sağlayan birkaç şey var. İlki mizah. Hem saçmalığıyla hem de bizzat sizin yarattığınız komik anlar sayesinde sürekli güldürmeyi başarıyor oyun. Diğer sebepse, içinde bulunduğunuz dünyanın kurcalanmaya müsait olması. Neredeyse her obje etkileşime açık ve siz de sahip olduğunuz fazladan 2 kolla bu etkileşimin tadını çıkarabiliyorsunuz. Bir de tabii merak ediyor insan, "bakalım kim fark edecek bizi?" diye. Sonuçta delirseniz de, sıkılsanız da devam ediyor oyun.

Yani anlayacağınız, arada sapıtan kamera açılarına, daha sık sapıtan kol bacak koordinasyonuna, tekrar eden günlük işlerine ve neredeyse 4 saatte biten ana oyuna rağmen *ODC* keyifli bir oyun. Biraz da ucuzlarsa, tadından yenmez.

Bu arada ek kontrol cihazı bağlayarak oyunu iki kişi de oynayabilirsiniz; bu moddayken biriniz kolları alacak, diğeriniz bacakları. Biz denemedik ama merak etmiyor da değiliz, olur da bu şekilde oynarsanız bir video yapıp bizle de paylaşın. Ve hayır, gülmeyeceğimize söz veremeyiz.

Sandra Bullock Olmasak Da...

Octodad'in modlanabilirliği var. Steam üzerinden Workshop desteği sunması büyük bir artı. Oyuna içerik olarak topluluktan ne gibi eklemeler geleceğini ben de çok merak ediyorum. Ama aradığınız şeyi beklerken yerçekimsiz odaya bir göz atmalısınız. Octodad'i sağa sola savurup ortalığı birbirine katmak çok zevkli. *Gravity*'yi IMAX'te izlemediyseniz, ilacınız burada.



- Fizik motoru
- Hikâye merak ettiriyor
- Ahtapot mekanikleri



- Fazla kısa
- Görevler kendini tekrar ediyor



SON KARAR
Arkadaşlarınızla geçip kahkaha atmak için güzel, kısa sürüyor ama.

Tür: Bulmaca / Aksion **Yapım:** Young Horses **Dağıtım:** Young Horses **Dijital İndirme:** 15$ (Steam) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** www.octodadgame.com

STRATEJİK MEDİTASYON -M. İhsan Tatari

Rymdkapsel

Gün geçmiyor ki milyon dolarlık AAA yapımlara kafa tutan bir bağımsız yapımla karşılaşmayalım. *Rymdkapsel* de boyuna posuna bakmadan (70MB) sizi ekranın başına çivileyen o "küçük" oyunlardan biri işte. *Rymdkapsel* (İsveççe "uzay kapsülü" demekmiş) özünde bir GZS, ama türün oldukça minimalist bir örneği. Tüm gerçek zamanlı strateji oyunlarında olduğu gibi bunda da kaynak topluyor, birim üretiyor ve düşman akınlarına karşı üssünüzü savunmaya çalışıyorsunuz. Oyunun amacı iki boyutlu uzay haritasının üzerindeki dört farklı Monolit'e ulaşmak. Bunu başarabilmek için de uzay üssünüzü koridorlar ve odalar yardımıyla genişletmeniz gerekiyor. Fakat bu iş göründüğü kadar basit değil. Öncelikle her odayı mutlaka ama mutlaka bir koridora bağlamak zorundasınız. Bir diğer zorluksa ekranın sol üst köşesinden size el sallayan ve bir sonraki odanın şeklini belirleyen Tetris blokları. Bir yandan üssünüzü genişletmeye çalışırken diğer yandan da ortaya düzgün bir dağılım çıkarma derdine düşüyorsunuz bu bloklar yüzünden. Şekli şemali takmayıp karman çorman bir dağılım yapmakta da serbestsiniz elbette ama bu defa da işçilerinizin kat etmesi gereken yol gittikçe uzuyor ve telafisi zor bir zaman kaybı yaşıyorsunuz.

Hazır söz işçilerden açılmışken, bu dikdörtgen kafalı ufaklıklardan biraz bahsetmeliyim. *Rymdkapsel*'de siz hiçbir şeye doğrudan karışamıyorsunuz. Sadece yapılacakları belirleyip işçilerinizi görevlere atıyor ve arkanıza yaslanıp (Yalan! Diken üzerinde!) olacakları izliyorsunuz. Yapay zekânın genel olarak iyi iş çıkardığını söyleyebilirim ama aynı anda birden fazla oda inşa etmeye kalktığınızda en dolambaçlı yolları seçmek ve en gereksiz odayı bitirmeye çalışmak gibi kötü bir huyları var. Özellikle de koridorları benim gibi arapsaçı kıvamında yerleştirdiyseniz.

Oyunda üretebileceğiniz altı farklı oda var ve her birinin işlevi diğerlerinden farklı. Turkuvaz renkli reaktör odalarında 'enerji' üretiliyor. Pembe renkli "extractor" odasını uzayda başıboş bir şekilde yüzen parçacıkların bitişiğine yerleştirdiğinizde 'madde' elde ediyorsunuz. Yeşil renkli bahçelerde 'sludge' adlı bir besin maddesi üretiyor, bu maddeyi sarı mutfaklarda yiyeceğe dönüştürüyor ve bu yiyecekleri turuncu kışlalarda kullanarak işçi üretiyorsunuz. Son olarak mavi renkli silah odası geliyor ki *Rymdkapsel*'de hayatta kalabilmenin tek yolu bu odalardan yeterli sayıda üretmek.

Yaşamak bir ihtimal

Oyunun yaklaşık ikinci dakikasından itibaren ekranın alt köşesinde yavaş yavaş dolmaya başlayan kırmızı bir bar ortaya çıkıyor. Bu bar sona ulaştığındaysa ilk düşmanlarınızla tanışıyorsunuz. Bakmayın siz havada süzülen kalın ve kırmızı çizgilerden ibaret olmalarına. Eğer hemen savunma pozisyonuna geçmezseniz (silah odasını yaptınız, değil mi?) birkaç saniye içinde tüm işçilerinizi delik deşik ediyorlar ve oyun da orada sona eriyor. Neyse ki ilk akınlar oldukça kolay ve de seyrek geçiyor. Fakat oyunda ilerledikçe hem düşmanların sayısı hem de kırmızı barın dolma hızı artmaya başlıyor. Bu da bir yerden sonra elinizin ayağınızın iyice birbirine dolanmasına, oyunun aşırı derecede zorlaşmasına ve ölümün kaçınılmaz hale gelmesine neden oluyor. Ama zaten işin zevkli kısmı da burada. Tıpkı *Dark Souls*'da olduğu gibi *Rymdkapsel*'de de kendinizi öle öle geliştiriyor, her ölümünüzden bir ders çıkarıyor ve her seferinde yeni bir şey öğrendiğinizi fark ediyorsunuz. Oyunun tek kötü yanıysa sadece 3 haritaya sahip olması ve her birini en az bir kez tamamladıktan sonra geriye yapılacak pek bir şey kalmaması.

Fakat üç haritaya rağmen, yine bağımlılık yapan ve sizi saatlerce oyalayabilecek bir bağımsızla karşı karşıyayız sevgili Oyungezerler. Strateji oyunlarını ve zoru seviyorsanız bu sürenin günler, hatta haftalar olmaması için hiçbir neden yok. Siz künyeye bakadurun, ben bir el daha ölmeye gidiyorum.


Ölü bölgeleri boşverin. Ben hep olumlu bölgeleri seyrediyorum.


Çevreyi sarmaladıktan sonra iç kısımların planı zorluyor.

Tür: GZS **Yapım:** Grapefrukt Games **Dağıtım:** Grapefrukt Games **Dijital İndirme:** 8$ (Steam) **Platform:** PC, iOS, Android, PS Vita

New, Plus, Zen

Oyunu ilk açtığınızda ana menüde New, Plus ve Zen olmak üzere üç ayrı seçenek olduğunu göreceksiniz. New modundayken düşmanlar daha yavaş hareket ediyor ve oynanış nispeten kolay. Plus moduysa hem daha zorlu hem de daha hızlı bir oynanış sunuyor. Zen'de ise hiç düşman yok, ama başarımları da kazanamıyorsunuz. Plus ve Zen'i ancak bir kez öldükten sonra (kaçışınız yok, nihoho!) seçebiliyorsunuz.





- Bağımlılık yapıcı oynanış
- Derin stratejik yapı
- Basit ama hoş grafikler

−

- Yapay zekâ ara sıra saçmalıyor
- İçeriği biraz zayıf

8

SON KARAR
Zoru seven stratejistler için (şimdiden) bir dakika saygı duruşu...

AH KICKSTARTER, SEN NELERE KADİRSİN! -Eser Güven

Consortium

Bu herif de nerede antin kuntin oyun var, onları inceliyor diye düşünüyor olabilirsiniz. Ben de bazen kendimi aynı şeyi düşünür halde buluyorum. Ama bazen o daha önce dikkatimi çekmemiş oyunlar arasından öyle cevherler çıkıyor ki, ben bile şaşırıyorum. Bu işin en büyük zevki de zaten o cevherleri bulup paylaşabilmekte yatıyor. İşte, o cevherlerden biri.

Consortium diye bir maden varmış, bildin mi?

Consortium saf bilimkurguya dayanan son derece ilginç bir oyun. Anlatması biraz zor olacak ama denemem lazım. Oyunda kendimizi canlandırıyoruz aslında, bilgisayarının başında oturan ve oyunu oynayan kişiyiz. Hatta oyunun ana ekranındaki yazı ve açıklamaları okuyunca bir anlığına çokluoyuncu bir oyuna bağlanacağımı falan sandım, o kadar gerçekçi bir imaj yaratılıyor yani. iDGi-1 uydusu sayesinde zaman ve uzayda dijital bir yolculuk yapabiliyor ve 2042 yılındaki bir dünyaya bağlanıyoruz. Bağlandığımız bu dünya, bildiğimiz dünyanın 2042 yılındaki paralel bir versiyonu. Her bir bağlantı, verilen her bir karar farklı paralel evrenler oluşturuyor ve biz oyuncu olarak bu evreni şekillendiren figürlerden biri oluyoruz. Bağlantı kurduğumuz kişi Bishop 6 ismindeki bir askeri subay ve kendimizi Consortium ismindeki gemide buluyoruz. Beynine giriş yaptığımız anda kontrolünü ele geçirmiş oluyoruz, dolayısıyla o kişinin beş dakika önce ne yaptığını bile bilmiyor durumdayız.

İşte oyun bu düşünceyi son derece başarılı biçimde yansıtıyor. Bishop 6'e düştüğümüz ilk dakikada Rook 25 ile tanışıyoruz. Bize bir şeyler anlatıyor ama daha önce 2042 yılında bizzat bulunmadığımız için çoğu terimi anlamıyoruz bile. Sorarsak R25 şaşırıyor, dalga geçtiğimizi falan sanıyor. Hatta abartırsak 'sen iyi değilsin, doktora bir görün' diyerek yan görev bile veriyor. Ya da durumu çaktırmamak için söylenenleri anlar gibi de yapabiliyoruz. Diyaloglar sırasında birine 'ben aslında paralel bir dünyadayım, geçmişte yaşıyorum' falan diyebiliyorsunuz. Bazıları şaka yaptığınızı düşünüp gülüp geçiyor, bazıları sorgulamaya başlıyor. Söylediğiniz her bir cümle oyunda bir şeyleri etkiliyor. Karakterlerin size olan bakış açılarından (alignment), aldığımız görevlere kadar her şey bu diyaloglar etrafında şekilleniyor. Ana görevimiz olan gemide işlenen bir cinayeti çözme kısmı da dahil olmak üzere bu dördüncü duvar mevzusunu dilediğimiz kadar zorlayabiliyoruz.

Resmen içi dolu turşucuk

Oyunun türü için FPS-RYO demek mümkün, ama rol yapma kısmı daha ağırlıklı. Oyunda çatışmaya girmek zorunda bile değilsiniz, konuşarak farklı yollar bulabiliyorsunuz. Diyaloglar ve tepkiler o kadar zekice hazırlanmış, birbirinden o kadar farklı sonuçlar doğuruyor ki resmen her cümleden sonra 'acaba başka bir şey söylesem ne olurdu' diye düşünüyorsunuz. Bu bakımdan oyunu tebrik etmem lazım.

Oyunun grafik tarzı resimlerden de göreceğiniz üzere gayet sevimli. İçinde bulunduğumuz gemi-uçak son derece detaylı hazırlanmış, gezebileceğimiz birçok farklı kısmı var. Oyun resmen *Mass Effect*'in savaştan arındırılmış, yoğun biçimde hikâyeye odaklanmış hali gibi. Grafiklerin yanında, seslendirmeler de harika. Farklı aksanlar, duygu ifadeleri, hepsi dört dörtlük.

Kısacası bu ay beni en çok şaşırtan oyun Consortium oldu. eksileri de var ama bunları görmezden geldiğiniz taktirde kendisini birden çok kez oynatabilecek, başarılı bir bilimkurgu oyunu ile karşılaşacaksınız. iDGi-1 üçlemesinin diğer oyunlarını da merakla bekliyorum.



Sırf aksanını duysanız bile 'kesin Bulgar bu adam' diyebiliyorsunuz.



Rook 13 tam retro bir herif, eski dizi ve filmlerden alıntı yapmaya bayılıyor.

SES-BİR Kİ...

Oyunun görselliğinin leziz olmasının yanında seslendirmesinin de çok başarılı olduğunu gördüm. Hayır, ne büyük bütçeli oyunlar geliyor geçiyor hayatımızdan ama buna benzer kalite ve yoğunluğu göremiyoruz.

Toplam bütçesi 70.000 dolar olan Consortium, bütçenin içine seslendirmeyi layığıyla sığdırmış durumda. Zaten büyük oyunlardaki ünlü insan takıntısının gereksizliğini böyle projeler gösteriyor bir anlamda da. O kadar genç ve yetenekli ses sanatçısı var dışarıda, faydalanın işte...

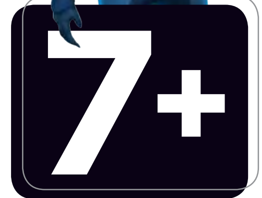


- Oyunun kurgusu çok ilginç
- Karakterlerin kendine has kişilikleri iyi yansıtılmış
- Merak uyandırıyor
- Tekrarlanabilirliği çok yüksek
- Seslendirmeler on numara

–

- Alt-Tab yapınca oyundan çıkıyor (kenarsız pencerede oynayın)
- Bazen altyazılar çift çift gelmeye başlıyor
- Harita olmadan gemiyi ezberlemek biraz zor
- Yamaya rağmen ufak tefek bug'lar hâlâ mevcut
- Çok fazla diyalog bazılarına sıkıcı gelebilir





SON KARAR
Antin deyip geçmemek lazım, arada böyle sürprizler de çıkabiliyor.

Tür: FPS-RYO **Yapım:** Interdimensional Games **Sistem:** Ekonomik **Fiyatı:** 20$ **Dahası İçin:** corporate.interdimensionalgames.com/consortium

pc

KADERDE HAMAMBÖCEĞİ OLMAK DA VARMIŞ -Eser Güven

JOURNEY OF A ROACH

"*Bir sabah tedirgin düşlerden uyanan Gregor Samsa, devcileyin bir böceğe dönüşmüş buldu kendini.*" Kafka'nın ünlü romanı *Dönüşüm* işte bu cümleyle başlar. Samsa'nın başına gelen şey bana olsaydı onca böcek arasından hamamböceği olmak isterdim. 300 milyon yıldır dünya üzerinde gezmedik yer bırakmayan bu böcükler tam bir hayatta kalma ustası biliyorsunuz, kafası kopunca bile bir hafta yaşayabilen, radyasyona karşı bile inanılmaz dayanıklı bir hayvandan bahsediyoruz. E bu duyguyu yaşamak için uykudan böcek olarak uyanmayı beklemek yerine *Journey of a Roach* oynayalım derim ben.

Journey of a Roach'un hikâyesi biraz muallak aslında. Açılış demosunda yardım menüsünden isminin Bud olduğunu öğrendiğimiz böceği, kıyamet sonrasını andıran bir dünyada dolaşırken görüyoruz. Çalı çırpının peşinde koşturan, radyoaktif varillere kafasını sokan meraklı ve talihsiz bir genç bu. İşte bu Bud uzakta bir yerde bir çiçek görüyor ve o çiçeğe ulaşmaya çalışırken başına gelen bir kaza sonucunda kendini, arkadaşı (arkadaşlık kısmı kesin değil, o an tanışmış da olabilirler) Jim'in yanında buluyor. Biz Jim'i kontrol ediyoruz; amacımız Bud ile birlikte yüzeye çıkmak ve o çiçeğe ulaşmak. Tabii "n'olcak canım, tünelden yukarı doğru çıkarız olur biter" diye düşünürken talihsizlikler peşimizi bir türlü bırakmıyor, kendimizi gitgide yerin daha da altında buluyor ve birbirinden tuhaf karakterlerle (böcekler, örümcekler, karıncalar vs) karşılaşıyoruz.

Çekemedim, anten taktım

Oyunun en güzel taraflarından biri, kendinizi gerçek bir hamamböceği gibi hissetmenizi sağlaması. Böcek olmanın en güzel yanlarından biri duvarlara, tavanlara tırmanmak değil midir? Oyunda da aynen bunu yapabiliyorsunuz. Tamamen üç boyutlu olan odalarda duvara doğru yürüdüğünüz anda görüntü doksan derece dönüyor ve duvarda yürüyorsunuz. Az daha yürüyünce bir doksan derece daha ve tavandasınız. Bu geçiş ve ekran dönüşleri acayip başarılı, hatta o kadar başarılı ki duvar-tavan-zemin arasında çok fazla dolaşırsanız başınızın döndüğünü bile hissedebiliyorsunuz. Ben bu tarzı inanılmaz sevdim, örneğin tavandan sarkan bir ipi kullanmak için tavana tırmanmanın gerekli olması beraberinde farklı bulmaca yapılarını da getiriyor.

Başlangıçta tek odada bulmaca çözüp çıkışa ulaşırken oyunun ileriki kısımlarında çok sayıda odaya aynı anda erişebiliyoruz. Böylece oyunun zorluk ve karışıklık derecesi de artıyor. Bu iyi bir şey çünkü oyun cıvıl cıvıl renklere, hakikaten son derece keyifli görsellere, ortamlara ve esprilere sahip olsa da kesinlikle ben bir çocuk oyunuyum demiyor.

Baloncukların önlenemez yükselişi

Aynı *Machinarium* gibi *JoaR*'da da sözlü diyalog yok, konuşmalar baloncuk içindeki animasyonlar şeklinde gösteriliyor. Bu animasyonlar çok iyi ve ne yapacağınızı rahatça anlayabiliyorsunuz. Oyunun tamamında olduğu gibi burada da kaliteli bir espri anlayışı hakim. Oyun boyunca çok yerde güldüm, bazı yerlerde kahkaha bile attım. Özellikle Bud'ın başına gelen türlü türlü şanssızlıklar çok komik, 2D olarak hazırlanmış ara videolar da bu komikliği çizgi film havasıyla desteklemeyi başarıyor. Başımıza gelen bazı olaylar tehlikeli olsa da bunları şiddet kullanarak çözmüyoruz. Örümcek ağına yakalanan Bud'ı kurtarmak için ağa zarar vermiyoruz örneğin, kafasına pompayı geçirip çekiyoruz çocuğu. Yani oyun bu eğlenceli yapısını baştan sona kadar son derece istikrarlı biçimde korumayı başarıyor.

Bu tür oyunları eleştirirken bazen çok acımasız olsam da *JoaR*'da laf atacak pek bir şey bulamadığımı fark ettim. Tamam, oyun süresi biraz kısa olabilir (3-4 saat), ama onu bile tadında bıraktıklarını düşünüyorum. Kısacası Koboldgames sadece "ilk oyun" testini geçmekle kalmamış, ortaya bayağı keyifli bir iş çıkarmış.


"Look, a three-headed-monkey!" (Eskiler anladı.)

YER - YÖN

Oyunun kontrol şeması ok tuşları ve fare ikilisinden oluşuyor. Bir tarafta eski point & click oyunlarda olduğu gibi eşya seçiyoruz, arada birleştiriyoruz. Kirli çıkı bir böceğiz yani.



- Çok eğlenceli
- Çok komik
- Çok renkli
- Çok üç boyutlu
- Çok böcüklü

−

- Ekran dönüşleri alışık olmayan bünyede tahribat yaratabilir
- Pek bir hikâyesi yok

7+

SON KARAR
Bitirince kendinizi mutlu hissettiğiniz oyun güzel oyundur.

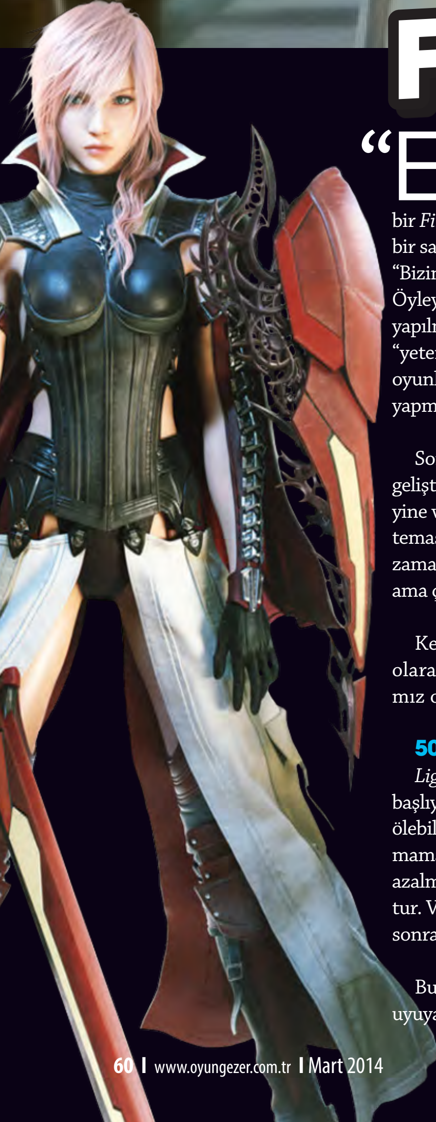
Tür: Adventure **Yapım:** Koboldgames **Dağıtım:** Daedalic Entertainment **Sistem:** Ekonomik **Fiyatı:** 15$ **Dahası İçin:** www.koboldgames.ch

ps3 360

Lightning Çift Okeye Dönüyor

- ÖMER AKDAĞ

LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII



"*Eski bir Final Fantasy hayranı*" değil, "*eski Final Fantasy'lerin bir hayranı*" olarak biraz kişisel konuşmamı mazur görürsünüz sanırım. *Final Fantasy 13* gözümde fena olmayan, bir *Final Fantasy* olarak kabul edebileceğim bir oyundu. İlginç bir savaş sistemi, az çok akılda kalıcı karakterleri vardı. Ama "Bizim *FF*'in bütün olayı dramatik anlar yaşatması değil mi? Öyleyse dolduralım abi oyunu dramayla" gibi bir mantıkla yapılmıştı sanki. Sürekli bir duygusallık kasma hali insana "yeter artık" dedirtiyordu. Eh tabii tarihin gördüğü en çizgisel oyunlardan biri olması da durumun düzelmesine pek katkı yapmıyordu.

Sonra 13-2 geldi. İyi olan savaş mekanikleri biraz daha geliştirilmiş, mekânlar çetrefillenmişti. Aşırı duygusallık çabası yine vardı biraz ama insancıl seviyelerdeydi. Zaman yolculuğu teması ve yaratık avlama mekanikleri sayesinde bayağı keyifli zamanlar yaşatıyordu. Öyle çok unutulmaz bir tecrübe değildi ama çoğu yönden öncülünün ilerisindeydi.

Kendi karakterini oluşturmaya çalışan ve bunu genel olarak da başaran bir seri var elimizde. Şimdi tek ihtiyacımız olan; iyi bir son.

500 yıla kim öle kim kala

Lightning Returns, ikinci oyunun sonundan 500 yıl sonra başlıyor. İnsanlar hastalık, açlık ya da yaralanma gibi sebeplerle ölebilse de paradoksal sebeplerle yaşlanmamakta ve çoğalamamaktadır. 500 yıldır süregelen bu durum sonrasında nüfus azalmıştır. Tabii birçok insanın psikolojisi de bir acayip olmuştur. Ve "Kaos" Gran Pulse dünyasını ele geçirmektedir. 13 gün sonra dünya yok olacaktır.

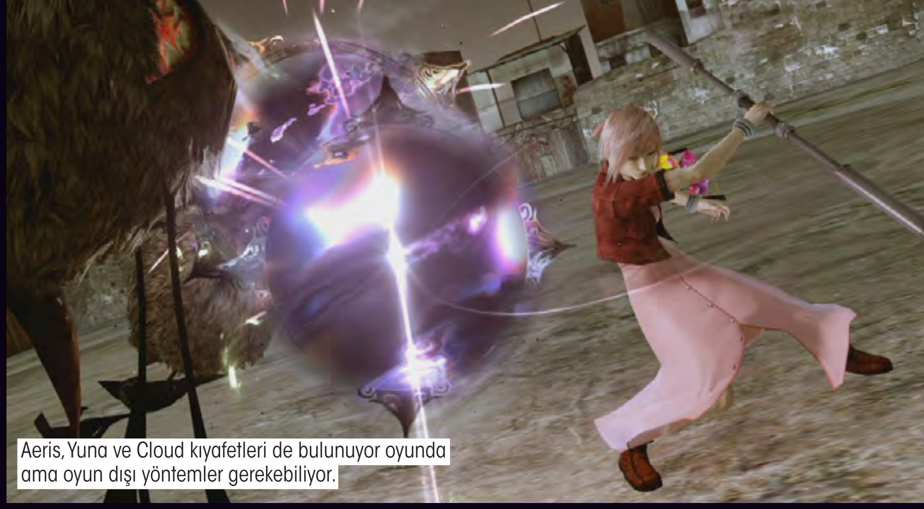
Bu süre boyunca Valhalla'da kristale dönüşmüş bir şekilde uyuyan Lightning, Tanrı Bhunivelze tarafından uyandırılır ve "kurtarıcı" olarak dünyaya gönderilir. Artık insanüstü bir varlık haline gelmiş Lightning'in amacı insanları içine düştükleri Kaos'tan kurtarmak, böylece Kaos'un yayılma hızını yavaşlatmak, dünyanın 13 gün dolmadan yok olmasını önlemektir. Bhunivelze sempatik tavırlarıyla ün kazanmış bir tanrı olmadığından Lightning'in ona hizmet ediyor olması tuhafıma gitti en başta ama güzel yerlere bağlanıyor, merak etmeyin.

FF13 serisinin anlatım tarzını olmasa da hikâyesini hep beğenmişimdir. Bir sonraki sayfada yer alan "lore" yazısını da bu nedenle büyük keyifle yazdım. *Lightning Returns* bu konuda öncüllerinin başarısını daha da ileri götürmesini bilmiş. Her şeyiyle mantıklı bulduğumu söyleyemem ama büyük çoğunlukla sebep-sonuç ilişkilerinin çok enteresan ve etkileyici şekillerde bağlandığı, sağlam bir hikâye kurgusu var oyunun. Hele bir sonu var, hoşunuza gider mi bilmem ama bir *Final Fantasy*'den kesinlikle beklemezsiniz. Çok acayip...

Hani biraz önce *FF13*'lerin hikâye anlatımı konusunda pek iyi olmadığından bahsetmiştim ya, *Lightning Returns*'te bu durum aşılmış sayılır. Eğer lore'a biraz hâkimseniz ne olup bittiğini net anlıyor olmanız bir tarafa, karakterler önceki


Lightning sırf Vanille'in kına gecesine katılmak için dönmüş.

oyunlardakinden kat ve kat inandırıcı olmuş, bu da diyalogları kesinlikle daha anlamlı kılıyor. Eski *FF*'lerle karşılaştırmak zor, çok daha farklı yapıda bir hikâye örgüsü var bu oyunda ama kendi tutturduğu yolda neredeyse eskiler derecesinde başarılı olduğunu söyleyebilirim. Sanki "Ya bu oyunu zaten öncekileri bilenler oynayacak, kasmayalım kendimizi" demişler de rahat kafayla yazmışlar, bu da başarılı olmalarını sağlamış gibi bir hissiyat aldım, bilmem doğru mudur...


Aeris, Yuna ve Cloud kıyafetleri de bulunuyor oyunda ama oyun dışı yöntemler gerekebiliyor.

Kurtarıcılık zor zanaat

Lightning Returns hayatımda en çok zorlandığım J-RYO'lardan biri oldu. Kastım oyunun bildiğimiz anlamdaki zorluğu değil, o tarafta her şey ayarında. Beni zorlayan direkt oyunun yapısı oldu. Hani az çok J-RYO tecrübesi olan biri olarak bu kadar zorlandıysam oynadığım ilk J-RYO'nun bu olduğunu tahayyül bile edemiyorum.

OYUNUN SON BOSS'UNUN DÖRDÜNCÜ SAFHASINA HER ÜÇ KIYAFETİNİZE AERORA ATAYARAK VE FULL EP İLE GİDİN. BU KIYAĞIMI DA UNUTMAYIN.

Bir kere mekânlar inanılmaz karışık geldi bana, öğrenmek bayağı zamanımı aldı. Oyunda toplam 4 büyük mekân var. Bunların ikisi şehir içi, biri çayır çimen, biri de çöl. Diğer iki mekânda anormal bir komplikelik yok ama şehirler çok az JRYO'da görebileceğiniz derecede inandırıcı tasarlanmış. Bir merdivenden çıkıp hiçbir şey olmayan bir terasa da ulaşabilirsiniz; kafası bozulmuş, size bir yan görev verecek birine de. "Her şey oyuncunun elinin altında olsun, inandırıcılığı boş verelim" mantığıyla yaklaşmadıkları için yapımcılara saygılarımı sunuyorum. Ama madalyonun öbür yüzünde insanı bu mekânlarda süründürmek var. Ömrünüz yollarda geçiyor. Bir görev için şehri seksen kere talan ediyorsunuz. Eh mekânlar da dediğim gibi labirentten hallice olunca oyun sürenizin yarısı haritaya bakmakla geçiyor. Mesela oyun "Hadi git" diyor sana, "şehirdeki dört duvarda dört tane rakam var, onları bul". Haydaa... Hadi aradım taradım üçünü buldum, sonuncusunu bulamadım. Neymiş? Belli saatlerde açılan bir kapıdan gidinceymiş. Eeh yani! Nasıl bulacağım onu ben? İnternetten baktım valla, kusura bakmasınlar.

Saat dedik değil mi? Elimi ayağıma dolaştıran bir mekanik de bu oldu. Oyunda zaman sürekli olarak ilerliyor ve oyun tamamen açık dünya olmasına rağmen belli geçitler belli saatlerde açıldığından zaman planlaması yapmanız gerek. Bu histen hoşlanmadım, RYO'mu rahat kafayla, yayıla yayıla oynamayı severim. Bu acele ettirten yapı pek bana göre değil. Ama tabii ben hoşlanmadığım için bu yapıyı kötüleyecek de değilim. Bilakis böyle cesur bir işe kalkışılması takdire şayan.

Ve tabii savaşlar... İlk iki oyunda aşağı yukarı aynı sistem kullanılmıştı ama *Lightning Returns*'ün sistemi tamamen kendine has. Tek yönettiğiniz karakter Lightning ve önceden hazırladığınız, "sınıf" olarak bakabileceğiniz, çeşitli özellikler veren ve istediğiniz gibi özelleştirebileceğiniz 3 kıyafet arasında geçiş yapıyor, gerçek zamanlı olarak büyülerinizi, saldırılarınızı ve savunmalarınızı yapıyorsunuz. Aksiyon gibi de değil RYO gibi de değil. Çok heyecanlı ama bir taraftan da alışması çok zor. "Aman doğru kıyafeti seçeyim", "aman şu yeteneği kullanayım", "amanın düşman mı saldırıyor savunayım" falan derken bir süre sonra gamepad'i Malmsteen solosu çalar gibi kullanmaya başlıyorsunuz. Şahsen oyunun sonlarında bile kılıçla saldıracağım derken fire büyüsü attığım çok oldu. Alevli jölelerin çok hayır duasını almışımdır (şu an öyle bir sahne canlandırdım gözümde ^_^).

Kuşanın kedi kulaklarını, savaşa gidiyoruz!

Yalnız şu kıyafet olayına duyduğum hoşnutsuzluk için küçük bir parantez açayım. Kıyafet tasarımları inanılmaz başarılı, öyle böyle değil, o bir tarafa. Lightning belli bir karizması olan, ayakları yere basan bir karakterken öyle şeytan kanatlı cıvık bir kıyafetle, kafasında chocobo oyuncağıyla dolaşması neden? Ama hadi geçtim onu. Karakteri ve karizmasıyla ön planda olan bir karakterin seksepalitesinin kullanılıp metalaştırılmasından nefret ediyorum. Oyun içindeki durum tanıtım videolarındaki ya da *FF X-2*'deki kadar vahim değil ama böyle olmamalı yine de ya. Lightning bir oyuncak ya da objeye dönüştürülmemeliydi, oyunu keyiflendirmek adına saygınlığı azaltılmamalıydı diye düşünmekteyim naçizane.

Net cümlelerle toparlamak gerekirse; *Lightning Returns* üçlemenin en iyisi. Nispeten kısa ve çerezlik de olsa, aynı yerleri yüz kere koşmak illallah da dedirttirse; oyun mekanikleri konusunda alınmış cesur ve çoğu zaman başarılı olan kararlarla ve de bir *Final Fantasy*'den dinlemeyi çok özlediğimiz iyi anlatılmış, komplike hikâyesiyle iyi ve kendine özgü J-RYO'lar kulübüne adını gümüş harflerle yazdırmasını bilen bir oyun olmuş.

İpucu

- Panik yapmayın. Çok yaymadığınız sürece zamanınız bütün ana ve yan görevlere yeter. Ben 7. günde çoğu şeyi bitirmiştim.
- En son yapacağınız ana görev Wildlands'teki şato olsun. Boss'a biraz güçlenip de gitmezseniz ağlatır.
- Bahsettiğim boss'u yenmek için Ghostly Hood ve debuff kullanın.
- En güzel stagger yöntemi Aerora büyüsüdür.
- En güzel gil kazanma yöntemi de çöldeki fenerin orda kaktüs avlamaktır.
- Yolda yeşil kaktüs oyuncağını kaybetmiş bir çocuk görürseniz ve elinizde kırmızı bir kaktüs oyuncağı varsa vermeyin. Ben ettim siz etmeyin :,(



- Nihayet düzgün anlatılabilmiş, sağlam bir hikâye
- Çok farklı ve fazlasıyla heyecanlı savaş sistemi
- Olağanüstü güzellikte, aşmış müzikler
- Cesur oynanış mekanikleri

−

- İnsanın ömrünü yollarda geçirtmesi
- Lightning'in karizmasını çizmesi

7+

SON KARAR
Bu cesaretle birkaç şeyi biraz daha iyi yapsa efsane olurmuş.



Savaş sistemi gerçekten olağanüstü.

Tür: JRYO **Yapım:** Square-Enix **Dağıtım:** Square-Enix / Aral **Kutulu Fiyatı:** 198 TL **Dijital İndirme:** 129 TL (PS Store)
Yaş Sınırı: 16 **Dahası İçin:** finalfantasy.wikia.com/wiki/Lightning_Returns:_Final_Fantasy_XIII

önceki bölümlerinde...

Üçlemeyi sonlandıran oyun da çıktığına göre ilk ikisinin özünde çok güzel ama pek de iyi anlatılamayan öyküsünü özetlemek hoş olur diye düşündüm. Biraz fazla özet oldu doğal olarak ama hem doğrudan Lightning Returns'ten başlamak isteyenler hem de öyküyü kafalarında bir toparlama ihtiyacı duyanlar için faydalı bir şey çıktığına inanıyorum. Fazla uzatıp kutsal makasa davet çıkarmadan buyurun başlayalım. **-Ömer**



Final Fantasy XIII



FF13 serisinin öyküsü yaratılış mitiyle direkt ilgili olduğundan onunla başlayalım (ama önce "terimler" kutucuğuna göz atınız lütfen). FF13 serisinin geçtiği ve FF15'in geçeceği evrenin adı Fabula Nova Crystallis. Bu evren ikiye ayrılır: ölümlüler düzlemi ve Valhalla. Ölümlülerin düzlemine hâkim olmak isteyen tanrı Bhunivelze annesi Mwynn'i öldürür ve Valhalla'ya yollar. Ama Mwynn'in ölümlüler düzlemini lanetlediğinden şüphelenen Bhunivelze, Valhalla'ya gidip Mwynn'in varlığını tamamen sonlandırmak ister. Ancak ölümlüler düzlemini de bırakmak istemediğinden, ona yardımcı olması için üç varlık yaratır: Pulse, Lindzei ve Etro. Ve günü geldiğinde kalkmak üzere uykuya yatar.

Pulse, Gran Pulse'ı yaratır ve görevi Valhalla kapısını bulmaktır. Lindzei ise Bhunivelze'yi korumakla görevlendirilir. Ayrıca her iki tanrı da kendi fal'Cie'lerini yaratır. Bhunivelze'nin, annesine benzediği için sevmediği Etro ise herhangi bir güce sahip değildir. Dışlanan Etro intihar eder ve Valhalla'ya gider. Lindzei, Etro'nun kanından insanoğlunu ve onları Gran Pulse'ın tehlikelerinden korumak adına Cocoon'u yaratır. Lindzei insanlar arasında koruyucu olarak itibar görürken Etro, Ölüm Tanrısı olarak anılmaya başlar.

Ve oyuna başlayalım. Lightning orada değilken yaşadığı kasaba Bodum'da, Pulse Vestige adı verilen ve içinde Anima ismindeki bir Pulse fal'Cie bulunan, gizemli bir yapı peydah olur. Sanctum o sırada kasabada bulunan herkesi Gran Pulse'a sürmeye karar verir. Lightning de kız kardeşi Serah'yı kurtarmak için Pulse Vestige'e doğru yola çıkar. Oğlu Dahj'ı kurtarmak için aynı şeyi yapan Sazh ile birlikte ilerlemeye karar verirler. Oraya vardıklarında Sanctum güçlerine karşı direnen grubun lideri, Serah'nın nişanlısı, Ligtning'in ise pek hoşlanmadığı Snow da onlara katılır. Snow'un saldırıları sırasında annesi ölen Hope ve gizemli kız Vanille de gruba katılınca ekip neredeyse tamamlanmış olur.

Ona ulaştıklarında Serah, Anima'nın l'Cie'si olmuştur ve ekibe Cocoon'u kurtarmalarını söyledikten sonra Focus'unu tamamlar, kristale dönüşür. Durumdan hoşlanmayan grup Anima'nın karşısına çıkar, onu alt eder. Cocoon'dan düşen grup üyeleri uyandıklarında l'Cie olmuşlardır. Rüyalarında da sanki Ragnarok diye bir yaratık görmüşlerdir.

Grup bir süre dağınık bir şekilde yol aldıktan sonra bir araya gelir ve karşılarına Sanctum'un lideri Barthandelus çıkar (ha bu arada gruba son üye olarak Fang de katılır). Barthandelus'un bir fal'Cie olduğunu ve Pulse Vestige'i Bodum'a onun yolladığını öğreniriz. Ayrıca gruptakilerin Focus'unun Cocoon'u kurtarmak değil, Ragnarok'a dönüşmek ve fal'Cie Orphan'ı öldürerek Cocoon'u yok etmek olduğunu söyler. Çünkü Orphan ölüp Cocoon düşünce aynı anda milyonlarca insan ölecek, Valhalla'nın kapısı aşırı yüklenmeden dolayı açılacak ve Bhunivelze'ye fırsat doğacaktır.

Bu sırada Vanille ve Fang'in gizemi de çözülür. 500 yıl önce yaşamış l'Cie'ler olarak o zaman da görevleri aynıymış. Yani Ragnarok'a dönüşüp Cocoon'u yok etmek. Ama Vanile son anda vazgeçmiş; Fang, Cocoon'u kendi başına yok etmeye çalışırken Tanrıça Etro düzeni korumak adına olaya müdahale etmiş ve ikisini de kristal uykusuna yatırmıştır.

Neyse, günümüze geri dönelim. Gruptakiler cie'th'lere dönüşecek bile olsalar Cocoon'u yok etme Focus'larını yerine getirmemeye karar verir. Ama Barthandelus'un yedek planları da vardır ve Orphan'ı kendi yöntemleriyle öldürmeye çalışacaktır. Grup onu durdurmak adına Cocoon'a yol alır ve Barthandelus ile Orphan'ın birleşimi bir varlıkla karşı karşıya gelir. Savaşmaktan başka çareleri kalmaz ve varlığı yok ederler. Ama tabii zaten Barthandelus'un amacı da en başından beri Orhpan'ın yok edilmesiydi.



Cocoon grubun gözlerinin önünde gökyüzünden düşmeye başlar. Ama Vanille ve Fang kendilerini feda ederek önce Ragnarok'a, sonra da Cocoon'a destek olacak dev bir kristale dönüşür, Cocoon'u kurtarır. Tanrıça Etro'nun yine olaya müdahale etmesi sonucu grup ne Cie'th'e ne de kristale dönüşür. Serah ve Dahj da kurtulmuştur. Vanille ve Fang'e veda etmiş olmalarına rağmen buruk bir sevinç vardır.

Terimler

Gran Pulse
FF13 serisinin geçtiği dünya.

Cocoon
Gran Pulse'un üzerinde süzülen ve insan nüfusunun çoğunun yaşadığı küçük gezegen.

Sanctum
Cocoon hükümeti.

fal'Cie
Pulse ve Lindzei'nin, işlerini görmeleri için yarattığı, çok güçlü varlıklar.

l'Cie
fal'Cie'lerin seçip Focus denilen bir görev verdiği ve bir dövme ile damgaladığı insanlar. Bu insanlar Focus'larının ne olduğunu kendileri bulmalıdır. Başarısız olurlarsa Cie'th adı verilen canavarlara dönüşmekte, başarılı olurlarsa da kristale dönüşüp tekrar görev verilene kadar uyumaktadırlar.

Final Fantasy XIII-2





Evet, nerede kalmıştık? Lightning, Vanille ve Fang kristale dönüşüp Cocoon'u kurtarmıştı, herkes sevinç içind- Bir saniye? Lightning?

Lightning ortada yoktu ve gruptaki herkes olayı bu şekilde hatırlıyordu. Serah hariç. Şaşkınlık içinde "Daha şimdi buradaydı! Yanımızdaydı!" diyordu. Gruptakiler hafızaları aksine işaret etse de Serah'nın söylediklerine inanıyorlardı elbette. Ama kimse bu konuda ne yapılabileceğini bilmiyordu. Böylece 3 yıl geçti.

Aslında olan şuydu: Tanrıça Etro ilk oyunun sonunda grup üyelerinin kaderlerine müdahale ettiğinden zamanda bir paradoks oluşmuştu. Etro tam olarak başarılı olmasa da Kaos'un dünyaya yayılmasını büyük ölçüde engellemekteydi. Lightning de Valhalla'da, yaptıkları nedeniyle zayıf düşmüş Etro'nun koruyucusuydu.

Hikâyenin etraflarında şekillendiği 3 karakteri tanıtmam gerek bu noktada: Dünyada Yeul adında bir medyum bulunuyor (Serah'da da medyumluk özellikleri var bu arada). Etro'dan aldığı güç ile geleceği kesin olarak görebiliyor ama genç yaşta ölmek gibi bir bedel karşılığında. Caius ve Noel da Yeul'un gardiyanları. Etro, Caius'a kendi kalbini, Heart of Chaos'u vererek ölümsüz olmasını sağlamıştır. Böylece Yeul'u her zaman koruyabilecektir. Noel ise FF13'ten 700 yıl sonra, Cocoon çakıldıktan sonraki Gran Pulse'un son zamanlarında yaşayan biri. Üçü o çağda dünya üzerinde kalan son üç kişi.

Etro'nun yarattığı paradoks nedeniyle Yeul çağlar boyunca tekrar tekrar ölüp, tekrar tekrar dünyaya gelmektedir. Buna defalarca ve defalarca tanık olan Caius sonunda masaya yumruğunu vurur. Etro'yu öldürecek, bütün varoluşu yok ederek Yeul'un huzur bulmasını sağlayacaktır.



İşte Lightning, Valhalla'da Etro'yu böyle bir adamdan korumaya çalışmakta. Ama Caius paradoksal bir varlık ve dünyada da faal durumda, orada da durdurulması gerek. Dünyanın son günlerinde Tanrıça Etro'ya dünyanın kaderini değiştirebilmek için yalvaran Noel bunun karşılığını alır ve kendini Valhalla'da bulur. Valhalla'da karşılaştığı Lightning de onu dünyaya Serah'yı bulmaya yollar. Birlikte dünyadaki Caius'u durdurmalarını ister.

Serah ve Noel çeşitli çağlar arasında yol alarak paradoksları düzeltir, Kaos'un dünyaya yayılmasının önüne geçmeye çalışırlar. Bu sırada genç bir adam olmuş Hope ile de yardımlaşırlar. Hope onlardan aldığı bilgi ve destekle gelecekte Cocoon'un Gran Pulse'a düşmesini engelleyecek projeler geliştirir. Serah ve Noel nihayet Valhalla'ya ulaşırlar. Burada Caius'u alt ederler. Caius, Noel'ın kılıcını kalbine saplamasını sağlar, böylece Caius, Etro ile birlikte ölür (Etro'nun kalbini taşıyordu hatırlarsanız). Caius'un istediği de budur.



Kaos büyük bir hızla yayılmaya başlar. Serah ve Noel dünyaya, Hope'un inşa ettiği yeni Cocoon'un yükseldiği döneme kaçarlar. Ancak Serah'nın medyumluk özellikleri sergilediğinden bahsetmiştim hatırlarsanız. Lanet gerçekleşir. Serah, Noel'ın kollarında can verir.

Caius, sebepleri farklı olsa da Barthandelus ile aynı şeyi, Valhalla'nın kapılarını açıp varoluş düzlemini Kaos ile doldurmayı istiyordu. Ve Barthandelus'un aksine Caius bunu başarmıştı. Dünyanın yok oluş süreci başlamıştı.

FINAL FANTASY XIII
STORY RECAP
NEW GAME

16-bit'lik Özet

Square-Enix, Lightning Returns çıkmadan önce ilk iki oyunda neler olduğunu özetleyen, retro kafayla hazırlanmış, çok hoş bir video yayınlamıştı. Bu yazıyı okuduktan sonra bir de onu izlerseniz taşlar yerine daha iyi oturacaktır: tinyurl.com/ogzff13ozet

ARABA NEREDE? PARA NEREDE? -Berkan Cesur

CAR MECHANIC SIMULATOR 2014

Baştan söyleyeyim, bu zamana kadar ne araba sevdam oldu ne de yarışlara karşı büyük tutkum. Hatta bir Türk genci olarak ata sporum olan "araba yarışı" oyunlarına bile mesafeli yaklaştım hep. Aslına bakarsanız en iyilerini bile sevmedim. Araba sürmeyi öğrenmekten hep kaçtım, sağ ön koltuk boş olsa bile hep arkaya oturdum. Nedendir bilmiyorum, arabanın kontrol rutini ve otomobil kültürü hep bana uzak geldi. Elbet bu sıradışı antipatimin hayatımı zorlaştırmasını yaşayarak görüyorum ama ne yapayım, içimden gelmiyor.

Peki bunları neden anlattım?

Ofis toplantısında kapana kıstırıldım arkadaşlar. Nasıl oldu bilmiyorum, hızlı hamlelerle elime *Car Mechanic Simulator 2014* tutturuldu, "*abi ben arabadan ne anlarım*" dedikçe ağzım susturulup, "bir sayfa, cumaya teslim!" denildi. En uzak olduğum alana yönelik bir inceleme ile hayatım değişmek üzereydi. Eyvahlar olsundu...

Şimdi işin ilginçleştiği kısıma geçiyorum, *Car Mechanic Simulator* oynarken çok eğlendim. Evet şaşkınım ama bu gerçeğin üstünden öylesine geçemem. Ben hangi pedalın gaz hangi pedalın fren olduğunu bile bilmezken artık hava filtresinin nerede bulunduğunu, yağ dengesinin ne önemi olduğunu, hatta hatta rot-balans ayarının bile nasıl yapıldığını bilen birine dönüştüm. Artık hiç ummadık anda hava atabileceğim bir özelliğe daha sahibim. Babam artık beni daha çok seviyor, annem her gün arayıp bir isteğim var mı diye soruyor... Teşekkürler *Car Mechanic Simulator 2014!*

Simüla...Oyun!

Car Mechanic Simulator 2014, Polonyalı **Red Dot Games**'ten çıkan güzel bir simüla...oyun! Eğlencesini bir kenara bırakarak dobra konuşacak olursak oyun "simülasyon" adını taşıyacak kadar derin detaylar içermeyip çoğunlukla insanı bir puzzle oyununda bulmaca çözüyor gibi hissettiriyor. Garajınıza gelen çeşitli ve arızalı arabaları doğru onarım ve parça değişimine tabi tutup müşterisine geri yolluyorsunuz. Altı farklı araba iç tasarımı ve zamanla değişen üç çeşit garaj mevcut. Oyuna ilk başladığınızda bu çeşitlikleri görmek için epey zaman geçirmeniz gerekse de oyun sizi sıkmadan bir sonrakine geçmeyi iyi biliyor. Ben araba parçaları konusunda acemi olsam da, *Car Mechanic Simulator*'ın çok iyi bir öğretici olduğunu da itiraf etmeliyim. Daha dün arabayla olan en büyük yakınlığım, arabadan çıkarken kapıyı kapatmak olsa da bugün kendimi internetten balata siparişi verirken buldum! Hem de doğru olanı. (Tabii ki oyunun içinde olan bir olaydan bahsediyorum...)

Oyunun kamera tarzı ve parça tak-çıkar mekanikleri 7'den 70'e herkesin kolayca alışabileceği kadar kolay. Zaten benim de en büyük simülasyon korkum, yapımın insanı birden karmaşanın içine atıp, "ben simülasyonum!" edasıyla oyuncuyu eğlencesiz bırakmasıdır. Yani bakmayın bu simülasyon aslında tam da simülasyon değil, bir puzzle oyunu dediğime, bu kötü bir şey değil, aslında sanki iyisi de bu.

Oyunun size uzak hissettireceği yanları ise açık ve net. TÜKKANIN içinde Müslüm Gürses parçaları çalmıyor bir, ortalık is-yağ lekeleri ile dolu değil iki. Bu listeye bir de oyunun Maslak Atatürk Oto Sanayi'de geçmediğini de ekleyebilirdim ama sizi iyice üzmek istemiyorum.

Car Mechanic Simulator 2014, özellikle arabalara ilginiz varsa, küçük yeğeninizi yanınıza alıp güzel bir haftasonu geçirmek için ideal bir yapım. Ama dahası değil. Kaldı ki konuyla ilgisi olmayan birini bile eğlendirip bununla da kalmayıp öğretebiliyorsa, başardığı güzel şeyler olduğunu kabul edebiliriz.

Bol eğlenceler!

Yolların Ustasıyım

Şans eseri ama, bu oyuna yakışacak şekilde bu incelemenin tamamı bir aracın içerisinde seyahat halindeyken yazıldı. Yaşasın telefonu modem yapmak ve laptop özgürlüğü!



- Ustalıkla kotarılan kamera kullanımı
- Basit ama dolu eğlence
- Öğreticilik
- Modern grafikler

−

- Çeşitlilik yeterli değil
- Simülasyon bu değil :(



SON KARAR
Recaizade Mahmut Ekrem bunu beğendi.



Araçların problemlerini anlamak için test sürüşüne çıkarsanız da sorunları test sonunda görüyorsunuz. :/

Tür: Simülasyon, Bulmaca **Yapım:** Red Dot Games **Yayın:** Playaway **Dijital İndirme:** 20$ (Steam) **Yaş Sınırı:** Yok

ps3 pc 360

GÖRMEYELİ BİRAZ... DEĞİŞMİŞSİN GABRIEL -Ömer Akdağ

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

SON DAKİKA KUTUSU

LoS 2 birçok kişiden genel olarak iyi yorumlar aldıysa da oyunu yerden yere vuranların sayısı da az değil. Oyunun İspanyol yapımcı ekibi Mercury Steam'den bir çalışan, oyunu en az beğenenlerden biri olacak ki açtı ağzını yumdu gözünü: "Ekibin çoğunluğu yaptığımız işin ilk oyunun kalitesinden uzak ve b*ktan olduğunun farkındaydı ve hiçbirimiz gelen kötü eleştirilere şaşırmadık. Suçlanacak biri varsa o da projenin başındaki Enric Álvarez'dir. Kimsenin söylediğine itibar etmeyen, ilk LoS'un başarısının ardından egosu tavan yapmış, koridorda görüp selam versen selamını almayan bir adam. Onun yüzünden oyunda on yıllık mekanikler kullandık. Yeni işe başlamışların çoğu ondan daha çok şey biliyor. Ekipte hiçbir yerde görmediğim kadar büyük bir yetenek ve tutku var ama törpüleniyor."

Konami'nin de LoS 2'nin aldığı yorumlar neticesinde Mercury Steam'e verdiği desteğin azalacağı söyleniyor. Yapmayın etmeyin. Oyun güzel yahu!

Gabreil Belmont sevgili eşi Marie'yi hayata döndürmek amacıyla çıktığı yolculukta Gölgenin Lordları'nı ve hatta Şeytan'ın kendisini bile alt etmiş olsa da amacına ulaşamamıştır. Ve artık O, Gabriel'dan başka bir şeydir... Eski halinin daha fazlası mı yoksa daha azı mı bilinmez ama o artık ejderhadır... El Dracul'dur... Çoğunluğun bildiği ve söylemeye çekindiği o isimle söyleyelim: Dracula'dır...

Ve beklemiştir... Yüzyıllarca... Artık tek istediği ölümsüzlük lanetinden kurtulmaktır. "Eski dostu" Zobek gelip Şeytan'ın yeniden harekete geçtiğini, ondan kurtulmak konusunda kendisine yardım ederse Dracula'yı ölümsüzlük lanetinden "seve seve" kurtaracağını söylediğinde teklifi kabul eder.

Eu Sunt Dracul!

Hatırlarsınız, ilk oyunun sonunda ikinci oyunun modern zamanlarda geçeceğini öğrenmiştik. Bu aslında yarı yarıya doğru. *LoS 2*'de bir tarafta modern zamanlarda Şeytan'ın hizmetkârlarının peşinden koşuyoruz, bir tarafta da "Lanetlilerin Şehri"nde kan bağımız bulunan bazı şahıslarla ilgili görevler yapıyoruz. Hikâye kurgusu, nasıl diyeyim, ilk oyuna göre daha ön planda, daha büyük bir yer kaplıyor ama hani çok da tatmin edici olmamış. Öykünün nerelere varacağını merak ettirmek konusunda pek başarılı olamıyor. Yan karakterlerin fazlasıyla yüzeysel geçilmiş olmasının da payı bunda büyük. Dracula ise ayrı mesele.


Siz yine de havada fazla zaman geçirmeyin. İndiriverirler.

Daha önce bir oyunda Dracula'yı yönetmemiştik (yanlışım varsa affedin) *(Marvel oyunlarında çıkmış diyor Lord Wiki -Sarp)*. Ve bir oyun mantalitesinde düşünecek olursak ancak bu kadar başarılı bir Dracula tasviri olabilir. İlk oyun hiç olmasaydı düşüncelerim farklı olurdu, sonuçta geçmişini bizzat yaşadığımız bir vampir lordunu yönetiyor olmamızın hissi önemli. Bu ikinci oyunda Dracula ne kadar insanlık dışı şeyler söylese ve yapsa da oyuncu ile arasındaki bağ çok kuvvetli. Bunda Robert Carlyle'ın olağanüstü seslendirme yeteneğinin etkisi tabii ki inanılmaz boyutlarda. İlk oyundaki sakin, bilinmezliğin getirdiği baskıyı üzerinde hisseden Gabriel gitmiş; onun yerine öfkeli, hırslı, acıma duygusunu bir kenara bırakmış Dracula gelmiş, ama yine de karakterin sesindeki mutsuzluk ve "insanlık" yerinde kalmış. Performansını aşırı beğendiğim Carlyle'ın filmlerine bundan sonra öncelik veriyorum.

Hemen yeri gelmişken bir not düşeyim: İki oyunu birbirine bağlayan *Mirror of Fate* isimli bir oyun daha var. Kendisi 3DS, PS3 ve 360'ta bulunuyor ve Gabriel'ın oğlu Trevor ile torunu Simon'ı konu alıyor. Şahsen *Mirror of Fate*'i oynama şansım olmadı ama *LoS 2*'nin başında bir video ile o oyunda neler yaşandığı anlatılıyor. Oynamamış olmanın eksikliği hiç hissedilmiyor değil ama hayati bir durum da yok. Ha, yalnız ilk *LoS*'u oynamamışsanız olmaz. I-ıh. Gidin buradan.

Ölemiyorum, ama yaşayamıyorum da

Hikâye daha ön planda dediysem de *LoS 2* öyle çok sinematik bir oyun da sayılmaz tabii. Biz en iyisi yol yakınken oynanışa girişelim.

Bir aksiyon oyunu yapacaksanız temel bir karar vermeniz gerekir (kırk altı yıllık oyun yapımcısı gibi konuşma mode on):

Ya ağırlıklı olarak sabit kamera kullanacak ve tasarladığınız mekânları ön planda tutarak atmosferi güçlendireceksiniz; ya da üçüncü şahıs kamerası kullanarak oyuncuların aksiyon hissini daha yakından almasını sağlayacaksınız. *LoS 2*'deki temel farklılıkların başında bahsettiğim tarzların ilkinden ikincisine geçiş bulunuyor. Benim aksiyon oyunlarındaki şahsi tercihim sabit kameradır ve ikinci oyundaki bu yönelimden pek hoşnut kalmadım. Ama burada benim tercihimin ne olduğundan daha önemli bir başka şey daha var. İlk *LoS*'un bu kadar saygı görmesinin sebeplerinin başında o gotik, puslu, karanlık, yalnız atmosferi geliyordu. O nedenle bu değişimi cesur bir seçimden ziyade oyunun özüne bir ters düşme olarak görüyorum. İlk oyunun çekebildiği kadar atmosferin içine çekemiyor oyun sizi.

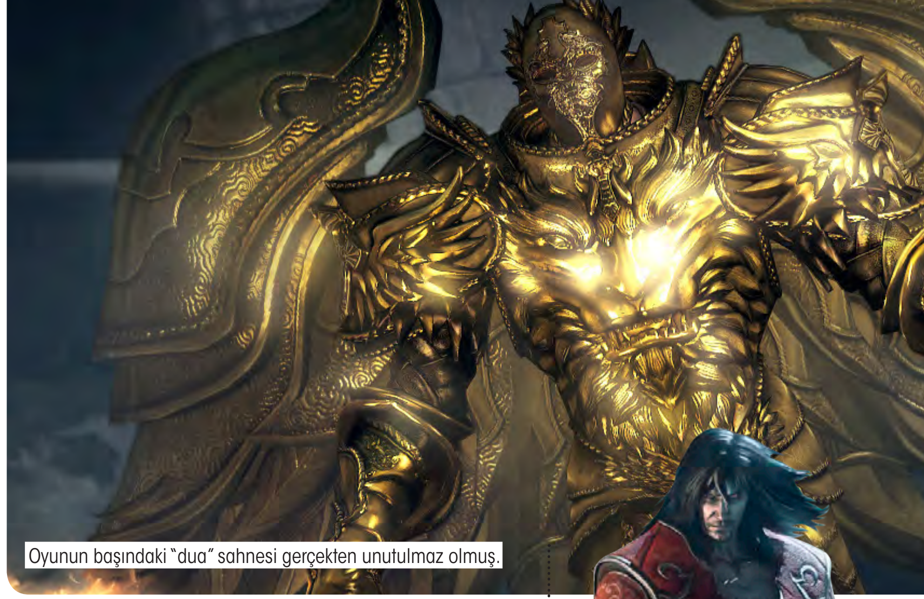
Elbette oyunun yarısından fazlasının modern zamanlarda geçmesinin de etkisi var bunda. Sonuçta beton binalar, arabalar arasındasınız... Ne kadar büyüleyici olabilir ki? Caddeler ve normal binalar dışında kalan yerler oyunun sert, ağır havasına uygun tasarlanmaya çalışılmış ama üstün bir başarı da gösterilememiş bu konuda. Yalnız hakkını yemiş olmayayım; kan, olması gerektiği gibi başrolde; karakter, yaratık ve çoğu mekânın tasarımı da olağanüstü güzellikte. Tek sıkıntısı atmosfer konusunda muhteşem bir öncülünün olması. Onun yanında bir adım geride kalıyor.

E peki üçüncü şahıs görünümüne geçtiniz. Aksiyon daha sıkı olmuş mu? Arkanızdaki adamın ne yaptığını göremiyor olmanızın getirdiği gerilim (ya da uyuz olma diyelim) bir tarafa, bu konuda da aynı şeyi söyleyeceğim: *LoS 2*, öncülünün bir adım gerisinde kalmış. İlk *LoS*'un inceleme yazısında hiçbir aksiyon oyununda karakterin kontrolünün bu kadar bende olduğunu hissetmediğimden övgüyle söz etmiştim. Bu his bu sefer o kadar kuvvetli değil maalesef. Hop! Plot twist: Bu, *LoS 2*'nin taş gibi bir aksiyon oyunu olduğu gerçeğini değiştirmiyor.

Kırmızıyı sevenlere gelsin

Dracula'nın birincil silahı Shadow Whip, önceki oyundaki Combat Cross ile neredeyse aynı. Light Magic ve Shadow Magic de Void Sword ve Chaos Claws olarak oyundaki yerlerini alıyor. Bölünebilen ve diğer güçlerle birleştirilebilen kombolar ve sayıları daha da çoğalan hareket seçenekleri sayesinde düşmanların canına istediğiniz gibi okumakta özgürsünüz. Hatta *LoS 2*'nin hareket çeşitliliği ve bu hareketlerin kullanım özgürlüğü gibi konularda bütün aksiyon oyunları arasında zirveye oynayacağını bile iddia edebilirim, ki bu söylediğim bir aksiyon oyunu hakkında dile getirilebilecek en büyük övgü olabilir.

Ayrıca sık kullandığınız hareketleriniz seviye atlıyor ve böylece az kullandığınız hareketleri kullanmaya teşvik ediliyorsunuz. Savaşların tekdüzeleşmesini engellemek adına güzel bir dokunuş olmuş. Hoş, en uyduruk yaratıklar bile hızlı, bloklanamaz saldırılara sahip olduğundan blok ve blok sonrası yapılan hareketler anlamsız kalıp kullanılmıyor, dolayısıyla da gelişemiyor ama olsun, kenarda dursun onlar da.

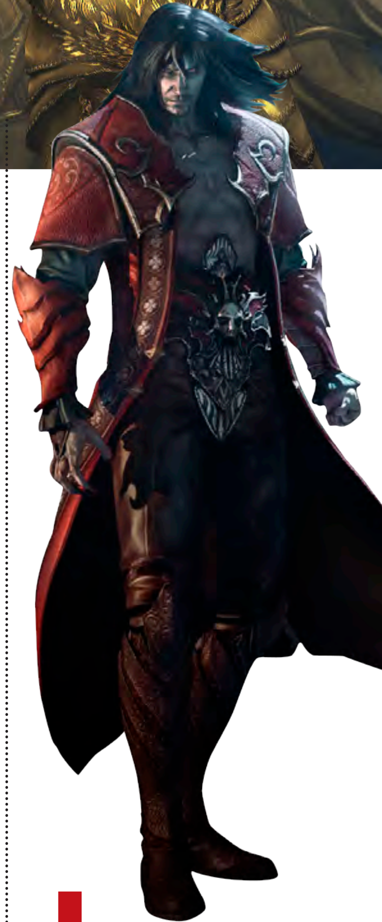


Oyunun başındaki "dua" sahnesi gerçekten unutulmaz olmuş.

Bir de gizliliğe dayalı bölümler serpiştirilmiş araya. Dracula fareye dönüşüp havalandırmalarda gezinebiliyor, güçlerini tam kazanamadığı için baş edemeyeceği düşmanları atlatabiliyor. Oyunun aldığı birçok olumsuz yorumda bu bölümlerin öne çıkarıldığını gördüm ama aslında bu bölümler oyunun çok küçük bir kısmını oluşturuyor. Bence hoş olmuşlar ama sevmezseniz bile çok kafayı takacak bir şey yok, az sayıdalar. Yalnız bir boss'u gizlenerek atlatmak zorunda kaldığınız bir bölüm var, 20 kere denemişimdir herhalde. Bölümü geçtikten sonra aynı boss'u patır kütür kesmemiz de oyundaki sevimli (!) çelişkilerden biri yalnızca.

Son bir küçük ama aslında büyük eleştiri: *Castlevania* serisinin medar-ı iftiharı olan platform öğeleri *LoS 2*'de çok gariban kalmış. Oldu olacak elimizden tutup geçirtselermiş.

Bilmiyorum siz sıkıldınız mı ama ben "ilk oyundaki", "ilk *LoS*'ta" şeklinde cümleler kurmaktan sıkıldım azıcık. İlk oyun (bak yine) aksiyon oyunları arasında özel ve sağlam bir yere sahip olmayı başarmış, *Castlevania* serisini nihayet başarılı bir şekilde üçüncü boyuta geçirmişti. *LoS 2*'nin tek sıkıntısı aynı başarıyı tam tekrarlayamaması ama şunu da kesinlikle söyleyebilirim ki *LoS 2* seri için bir utanç olmaktan da son derece uzak, sıkı bir aksiyon. Sevenleri için Dracula tüm azametiyle yine aramızda.





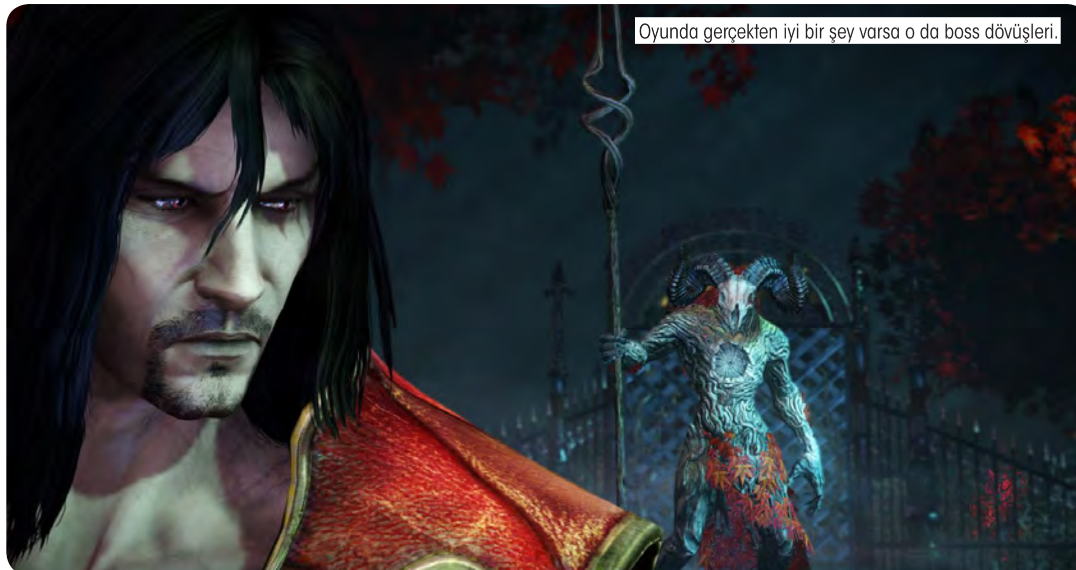
- Sert, akıcı aksiyon
- Sulandırılmadan, hafifletilmeden ele alınan vampir teması
- Tüm ihtişamıyla, karakteriyle ve karizmasıyla Dracula



- Pek çekici olmayan modern atmosferi
- Kırık dökük platform öğeleri



SON KARAR
İlkini sevenlerin ayıla bayıla oynayacağı, sert, kanlı, ve hatta çok kanlı bir aksiyon.



Oyunda gerçekten iyi bir şey varsa o da boss dövüşleri.

Tür: Aksiyon **Yapım:** Mercury Steam **Dağıtım:** Konami / Aral **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 119 TL (PS Store)
Yaş Sınırı: 18 **Dahası İçin:** castlevania.wikia.com/wiki/Castlevania:_Lords_of_Shadow_2



Fable Anniversary

10 Yılın Acısı -ALİ ŞEZGİN

Büyümek ilginç bir kavram sevgili okurlar. Yavaş yavaş, siz farkında olmadan her şey değişiyor zira. Sevgilier, dostlar, işler, okullar. Oyunlar da değişiyor. Xbox'ım olmadı ama Sinan Abi'nin zamanında *Fable*'dan bahsedişini veya o *Halo* isimli acayip oyunun övülüşünü hatırlıyorum. Yepyeni bir PS2 almış bir oyuncu olarak, PlayStation da oynayamayacağım o oyunları görünce ne kadar da garipsemiştim. Daha sonra Xbox 360 geldi, *Fable 2*, Kinect'tir *Fable The Journey*'dir derken seri bambaşka bir boyuta ulaştı. Küçük bir çocuğun büyüyüp bir kahraman veya kötü adam olduğu bu garip macerayı o kadar çok yaşadık ki, artık o oyunları oynayan küçük çocuk yıllarını geride bırakmıştı bile. *Fable Anniversary* ise bir kez daha ve belki de son kez oyunculara veda etmek üzere geldi. Bu açıdan baktığımızda, *Fable Anniversary* ile birlikte sadece bir oyunu değil, aynı zamanda tek taraflı bir zaman makinesine de sahip olacaksınız.

Fable Anniversary, 10 yıl önce çıkan *Fable*'ın yeni neslin gücüyle biraz cilalanıp parlatılmış hali. Yazıya giriş yapmadan hemen hatırlatayım, *Fable* büyük oyunların olmasa da büyük fikirlerin adamı **Peter Molyneux**'nün markalaşmış oyunlarından biri. Sıradan bir oyuncuya bunun pek anlamı olmaz belki, ama bu adamın oyunun yapımı esnasında dediklerini veya yapmak istediklerini bir duysanız, ortaya bambaşka bir oyun çıkması gerektiğini anlardınız. *Fable* serisi bu yükün altından hiçbir zaman kalkamadı, ne ilk oyunda ne de son oyunda. Molyneux özünde oyunların ne olmaları gerektiğiyle ilgilenen bir adam, nasıl oldukları konusuysa sanırsam kendisini o kadar ilgilendirmiyor.


Albion'un etkileyiciliği bir yere kadar dikkatinizi çekebiliyor.

Eski oyunun eski hatası olur

Küçük bir çocuğun büyüyüp büyük bir kahramana nasıl dönüştüğünü görmek seneler önce olduğu gibi bugün de oldukça ilginç bir konsept. Bütün kararların dünyayı şekillendirdiği, iyi ve kötü kavramının kesin sonuçlarının olduğu bir oyun olmayı amaçlıyordu *Fable*. İyiliğe sırtınızı dönüp, bir kasabayı yağmaladığınızda oranın değişmesi, kurtardığınız insanların size minnettar kalarak size hayranlıkla bakmaları gibi küçük detaylar bu oyunu özel kılacaktı. *Fable* bunu çok çekirdekli işlemcilerin olmadığı, akıllı telefonlarımızdan daha zayıf cihazlarla yapmaya çalışıyordu ki bu da özünde neden başarısız olduğunu açıklıyor.

Fable Anniversary, *Fable*'ı daha parlak ve görsel olarak daha doyurucu hale getirse de oyunun özündeki eksiklikleri değiştiremiyor. *Fable* devrimsel olmasa da, son derece eğlenceli bir aksiyon rol yapma oyunuydu. Tavukların tekmelendiği, kötü adamların (biraz da sevimlice) ağız burunlarının kırıldığı o dünya hâlâ yerinde duruyor. Oyun küçük bir çocukken ailenizin haydutlar tarafından katledilmesi ve kendinizi bir yetim olarak kahramanlar akademisinde bulmanızla başlıyor. Bu noktadan sonra iyi, kötü, doğru ve

Ben Olsam

Ben olsam Fable Anniversary gibi oyuna hakaret eden baştan savma bir yeniden çıkarım hazırlamazdım orası kesin. Fable 2'yi oynarken aklıma gelen tek şey ilk oyunun benzer bir alt yapıyla ne kadar iyi olabileceğiydi. Daha iyi tepki veren dövüş sistemi, daha eğlenceli büyüler ve daha iyi kamera açılarına kimsenin hayır diyeceğini sanmıyorum.

Fable'ı Peter Molyneux'ün boş vaatlerle dolu oyunlarından farklı kılmanın belki de tek yolu hareketlerin gerçekten mantıkları sonuçları olmasında yatıyor. Yoldan geçen insanların tezaruhat yapması, veya kaçmasından bahsetmiyorum. Öldürülen bir köylü sonucunda köyün yiyecek getirilerini azalsa, kaynak bulmak zorlaşsa, veya karakter de zamanla büyüdüğü için, büyüyüp demirci olacak bir karakteri öldüğü için göremesek fena mı olurdu?



Oyunun dövüş sistemi, modern aksiyon oyunlarına göre çok hantal kalıyor.

KİMİ OYUNLAR DÜZGÜN YAŞLANIR, KİMİLERİNİ ESKİDE BIRAKMAK GEREKİR

yanlış gibi kavramlar yok. Sadece o küçük çocuğun büyüyüp neye dönüşeceğini görmenize yetecek bir dünya olacak önünüzde.

Fable'ın bir diğer sorunu da, son 10 yılda oyun sektöründe gelişmeleri görmüş, onları yaşamış oyunculara artık yetemeyecek mekanikler sunuyor oluşu. Görevler o kadar sıkıcı ki... Hiçbir anlamı veya getirisi olmayan koruma görevleri, belirli bir bölgeyi tutma veya komik ifadeler takınmaktan ileri gidemeyen etkileşimlerin ne yazık ki ne bu nesilde ne de eskisinde artık yeri yok. Oyunun döneminde bile fazlasıyla hantal kalan, dövüş sistemi Lionhead'in katkılarıyla az biraz adam edilmiş. Artık oyunu isterseniz *Fable 2*'nin yenilenmiş dövüş sistemiyle de oynamak mümkün. Bu elbette ki yeterli olmuyor, karakterlerin o yeni Fable oyunlarından alıştığımız hızlı tepkileri ve planlı dövüşler bu oyunda yok. Olay daha çok en iyi eşyaları toplayıp olabildiğince iyi vurmak. Öyle derinlemesine son saniye kaçışları, taklalar beklemeyin sakın.

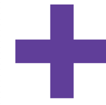
En kahraman Rıdvan

Fable Anniversary hakkında söylenecek çok fazla söz yok aslında, 10 yıllık bir oyundan bahsediyoruz ve piyasada bu kadar iyi oyunlar varken muhtemelen öncelik listenizde üst sıralarda olamayacak kendisi. O yüzden *Fable*'ın bir konsept olarak neden başarılı olduğundan ve olamadığı hakkında konuşmak istiyorum. Oyuncuya serbestlik, hareketlerine dair sonuçlar vermek kağıt üzerinde kulağa iyi, hoş gelse de oyuncuların istediği herşey sonunda oyun için iyi olamayabiliyor ne yazık ki. Bir macera oyunu olan *Heavy Rain* örneği var karşımızda. Çocuğu hayatta mı bilmeyen, muhtemelen birini öldürmüş veya ciddi sağlık sorunları olan bir karakter aşk yaşamak istemeyebilir, ama biz oyuncular sırf o seçenek orada olduğu için onu seçeriz. Öyküyü, hikâyeyi mahveder, anlatılmak istenen mesajı tamamen yok eder ama biz yine de bunu yaparız. *Fable*'da da aynı sorun var. Ödül ve ceza sisteminin çok ötesinde, iyiliğin ve kötülüğün sadece seçenekler olmaktan öteye gitmesi gerekiyor. Bir kahraman olmak, evlenmek ve çocuk yapmak oyunda ulaşılması gereken mantıklı noktalar olmaktan öte, karakterin yapısında anlatılan öyküye katkı sağlayan veya zarar veren elementlere dönüşmeliler. Peter Molyneux'nün ve *Fable*'ın en büyük hatası oyunculara fazla güvenmek oldu. Oyuncular tutarlılık ve anlık eğlenceler arasında seçim yapmaları gerektiğinde, her zaman saçmalamayı tercih ederler. Bu oyunun geri kalanına mâl olsa bile.


Aşağıdaki görselle kıyaslayın. Gerçi 10 yılda bir zahmet artık.

Fable Anniversary'yi almak için iyi bir neden göremiyorum. HD grafikler ve fazladan ışıklandırmalar iyi hoş ama, ne kadar süslenirse süslensin özünde olan o yaşlı ve bunamış kemikleri saklayamıyor. *Fable*'ı bütün kusurlarına rağmen ben de seviyordum ama her oyunun güzel yaşlanmayacağını kabul etmemiz gerekiyor. *Quake*, *Final Fantasy* gibi yılllar sonra açıp oynadığım sayısız oyun var lakin *Fable Anniversary* asla bu oyunlardan biri olamayacak.

- **Tür:** Aksiyon-RYO
- **Yapım:** Lionhead
- **Dağıtım:** Microsoft
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 74 TL (XBL)
- **Yaş Sınırı:** 16
- **Dahası İçin:** fable.wikia.com



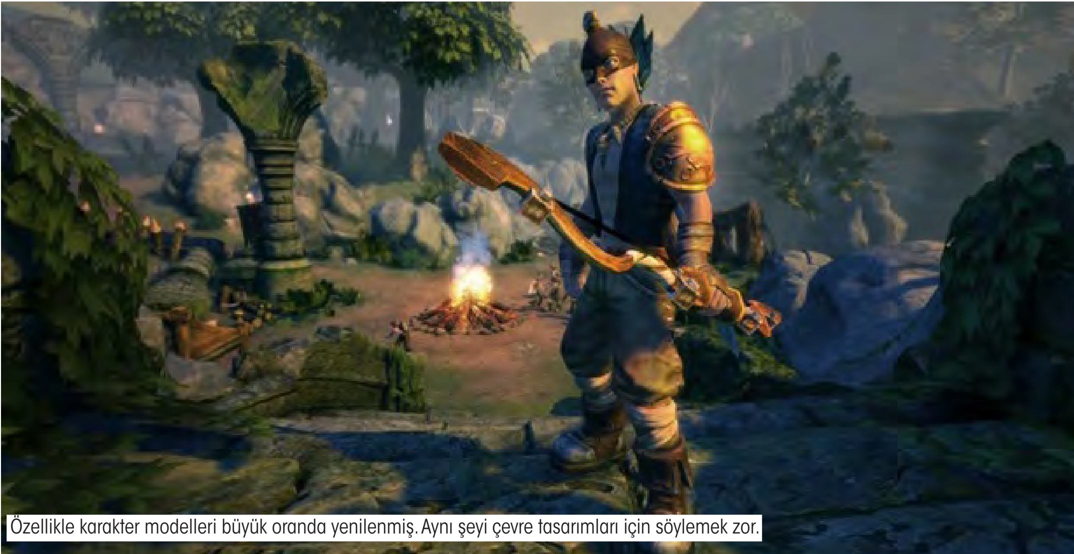
- Bir dostu yeniden görmek güzel



- Zaman zaman olan yavaşlamalar
- Oynaması tat vermiyor
- Yeni içerik yok

5+

SON KARAR
Anlık nostalji duygusu da olmasa bunca güzel yeni oyun varken eskiye dönmek için pek de neden yok sanki.


Özellikle karakter modelleri büyük oranda yenilenmiş. Aynı şeyi çevre tasarımları için söylemek zor.

SÜPER KAHRAMANLAR CANDY CRUSH OYNAMAZ! -Pozan Erten

Marvel Puzzle Quest Dark Reign

CROSSOVER? O NE Kİ?

Yazıda bahsi geçen "crossover" terimi çizgi roman dünyasında aynı evren içerisinde bulunan farklı çizgi roman serilerinin ve kahramanlarının aynı hikâyede buluşma olayıdır. Hikâye bir kaç farklı çizgi roman serisine de yayılabilir hatta eşine çok az rastlanır ama Marvel ve DC arasında bile kardeş kardeş ve resmi olarak crossover yapıldığı olmuştur. Televizyon dizilerinde ya da filmlerde de bazen crossoverlar görülür. Özellikle çizgi romanın gerileme çağına girdiği 2000'lerde Marvel ve DC'yi bu crossoverlar kurtardı diyebiliriz.

Marvel dünyasının benim için yeri hep bambaşka olmuştur. 80'lerin sonunda nadir ulaşabildiğimiz siyah-beyaz kalın ve ufak boyuttaki saman kağıda ciltlenmiş çizgi romanlar olsun, 90'larda başlayan çizgi filmleri olsun, hayal gücü geniş olan çocuk hâlim için bir milat niteliğindedir. Bilgisayar oyunlarının üzerimdeki etkisi kadar, en az -takip edebildiğim kadarı ile- çizgi romanların da üzerimdeki etkisi büyüktür. O yüzden özellikle Marvel denildi mi, ufukta bir Spider Man görüldü mü, Tony Stark karizması sezildi mi, Xavier'in keli uzaktan parladı mı bende bir heyecan başlar. Sinematik evrenin de verdiği gazla belki de tarihin en popüler ve en çok para kazandığı dönemini yaşayan Marvel biraz daha fazla para kazanmak adına olmadık projelere girmeye devam ediyor. Şimdi de "3-match" diye adlandırdığımız, hepimizin *Candy Crush* ile aşina olduğu oyun türüne el atıyor ve eski PSP oyunu *Puzzle Quest* tadında olayın içine RPG öğeleri katıyor. Peki tablet ve telefonlarda başarılı olan bu oyun bilgisayarımızda bir Free2Play'e dönüştüğünde başarılı olabiliyor mu? Çok sevdiğim o tepkiyi yinelemek istiyorum ki; meh.

Zaman ve emek katili üçleme eşleştirme oyunlarını bilirsiniz. Evet, her gün Facebook akışınızı meşgul eden, sizi istek manyağı yapan *Candy Crush* gibi oyunlardan bahsediyorum. 3 ya da 4'lü eşleşmeler yapıp boncuk, elmas, şeker v.b. oyun elementlerini yok ettiğiniz, amacınızın da bu olduğu oyunlar. *MPQDR*'nin temeli de bu oynanışa dayanıyor. Ama aranızda *Puzzle Quest* oynayanlarınız varsa bu oyunun da ona benzer RPG öğeleri taşıdığını belirtelim. Avengers, X-Men, S.H.I.E.L.D gibi Marvel ekiplerinden kahramanları ya da Spider Man gibi tek tabanca takılan rahatsızlar arasından 3 tanesini seçerek oluşturduğunuz takım ile kâh Dr. Doom'a, kâh Venom'a, kâh H.A.M.M.E.R. örgütüne karşı boncuk eşliyorsunuz. Oyunda bir hikâye var ama herhangi bir çizgi roman hikayesi bile kendisinden iyi. Anlatmaya gerek yok. Evrendeki bir çok karakteri görelim diye yazılmış dandik bir cross ever hikâyesi elimizdeki. Üçlemeleri yaparken bir araya getirdiğiniz renklere göre karakterleri kullanıyorsunuz. Bu noktada giren animasyonlar oldukça basit ve her daim aynı. Seslendirmeler de bir o kadar özensiz ve amatörce.

Her karakterin geliştikçe açılan çeşitli yetenekleri var ve zaten oyun bunları geliştirmek üzerine kurulu. Bunları oynayarak geliştirmek bir noktaya kadar mümkün ama çok fazla zamanınızı alacağından oyun sizi harcama yapmaya zorlamak istiyor. Bazen bir sağlık çantası için, bazen bir karakteri diriltmek için, bazense bir yetenek puanına muhtaç bırakıp gerçek para ile alışveriş yapmanız isteniyor. Ben Marvel evrenini çok seven, eşleştirme oyunlarına da *Candy Crush* hariç sıcak bakan biri olarak hiçbir şekilde para harcamadım. Önemli olan ise bunun içimden gelmemeseydi. Çünkü merak uyandırmayan hikâye ve bir çok karakterin eksikliği oyuna karşı hırs yapmamda hiç yardımcı olmadı. Zaman geçtikçe karakterleriniz yeniden canlanıyor ve oyundaki başarınıza oranla yetenek puanları kazanıyorsunuz ama kendinizi kaptırırsanız alışveriş yapıp bunları çok daha hızlandırabilirsiniz. Ama işte oyunun sorunu burda ortaya çıkıyor, bilgisayar başına bu oyuna kendinizi kaptırabileceğinizi hiç sanmıyorum.

Elimizde tamamıyla tablet ve telefonlarda boş zamanınızı öldürebileceğiniz bir eşleştirme oyunu var ama bana sorarsanız hiç de PC'ye göre değil. Hele ki klavye başında para harcatabileceğini hiç sanmıyorum. Denemek amaçlı Steam'den ücretsiz bir şekilde indirebilirsiniz ama zaten Marvel ismi çekici geliyorsa daha önce tablet veya telefonda denemişsinizdir diye düşünüyorum. Marvel'ın gereksiz şekilde kullanımı olmuş *MPQDR*. Türü seviyorsanız PSP'deki *Puzzle Quest*'i bir şekilde oynamanızı öneriyorum. Onun üstüne çıkabilen eşleştirme-RYO hiç bir zaman gelmeyecek gibi görünüyor.



+
- Marvel karakterleri

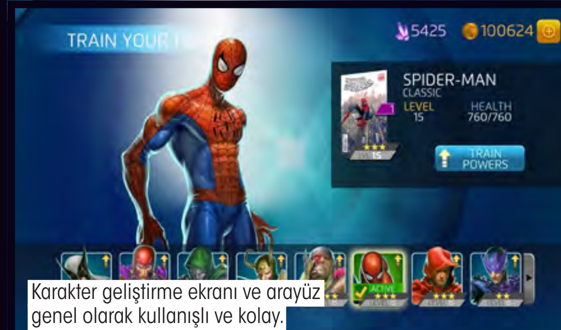
–
- Basit hikâye
- Animasyonlar ve seslendirme
- Kendini kaptırmak mümkün değil

5

SON KARAR
Tablet ve telefonda kalsaymışsın daha iyimiş sevgili MPQDR.



Öpüşün barışın artık Spidey ve Venom



Karakter geliştirme ekranı ve arayüz genel olarak kullanışlı ve kolay.

Tür: Renk eşleştirme / RYO **Yapım:** Demiurge Studios
Dağıtım: D3 Publisher **Sistem:** Ekonomik
Dijital İndirme: Ücretsiz

THE LEGO MOVIE VIDEOGAME

OYUNUN FİLMİNİN OYUNU -Sarp Kürkcü

Aslında çok palavra insanlar olabiliyoruz bazen. Bir öncekinden farksız mekaniklerle önümüze sunulan kimi devam oyunları var ki bunlara etmediğimiz laf kalmıyor. Kendimden biliyorum; *Arkham Origins*'in burnundan getirmiştim. Ama şimdi elimde bir LEGO oyunu var yine ve ortada pek de değişmiş bir şey olmamasına rağmen bunun için oyunu yargılamak şöyle dursun, suratımda kocaman bir sırıtış var. Çok kötüyüm bazen gerçekten, çok!

Kehanetlerden sıkılmayanlara

Bu sefer bir teması olmayan *The LEGO Movie Videogame*, tümüyle orijinal LEGO serisi içinde geçiyor. Her şeyin merkezindeyse bir kehanet var. Yanında da kötüler, iyiler, ve korkutucu silah **Kragle**... İyilerin başındaki Vitruvius ne yapıp etse de kötü karakterimiz Lord Business'ı alaşağı edemez, biz de "seçilmiş kişi" olması muhtemel Emmet adlı bir karakteri yöneterek davaya ortak oluruz. Derdimiz, tümüyle kurallara ve kılavuzlara bağlı bir dünyada inşa işini üstlenmek.

Ha bir de çok bir neşeliyiz. "Everything is AWESOME" (Her şey harika) şarkısıyla zıplayıp duruyoruz. Hayatımız altüst olana kadar da işimizi keyifle yapıyoruz. Ama biraz sıkıcıyız, pek de dikkat çekmiyoruz.

Demonte Spongebob

Böyle keyifli başlayan bir hikâyemiz var ve oynadıkça önceki LEGO oyunlarından ayrılan birkaç şeyle daha karşılaşıyoruz. Hani temalı LEGO oyunlarında önümüze gelen her şeyi inşa edebiliyorduk ya, Emmet edemiyor. Onun gerçek bir LEGO setinin kitapçığında olduğu gibi direktiflere ihtiyacı var.

Ama Master Builder dediğimiz, sanki Matrix'i büküyormuş gibi olan arkadaşlar üç farklı objeyi alıp harikalar yaratabiliyor. Tabii bunlar senaryonun parçası, her canınızın istediğini üretemiyorsunuz. Yine de hoş bir hava katıyor, hatta oyunun en eğlenceli yanlarından biri bu inşa kısmı. Ayrıca ilk kez oyunda





Unikitty kendinden geçince fena oluyor, aman dikkat.

görünen her şey LEGO'lardan yapılmış. Eskisi gibi normal modellerin dahil olduğu bir dünya yok. Sadece ek bir oda ekleniyor oyunu bitirdiğinizde, oradaki bir iki şey hariç duvarlardan yollara, ışıklardan yer şekillerine her şey LEGO'dan.

Misafirin azı makbûl müdür?

Bundan bir önceki oyun *LEGO Marvel Super Heroes* olunca, ikisini kıyaslamaktan kendimi alamıyorum hâliyle. Öncelikle karakter mekanikleri neredeyse aynen taşınmış. Gümüşler patlayıcılarla, altınlar lazerle ortadan kaldırılıyor. Diğer inşa mevzuları deseniz yine aynı. Ama bu sefer düz bir senaryomuz var. Birkaç merkez hariç (daha eski LEGO oyunlarında olduğu gibi) geniş bir açık dünya yok. Ama mini oyunlar yenilenmiş durumda. Özellikle konsol hackleme oyunuyla bol bol karşılaşacaksınız, bu da bir öncekinin üstüne konulan bir yenilik.

Ama müzikleri başka olsaymış oyunun, hatta hiç olmasaymış ne güzel olurmuş. Bu kadar tekrara bağlayacaklarına akan su sesi falan verselermiş be. Nasıl sıkıyor, nasıl kafayı ütülüyor bir bilseniz... Ama kapatamıyorsunuz da, çünkü oyundaki kimi müzik efektleri de yok oluyor. Hoparlör inşa ediyorsunuz, ortada ses yok. O da atmosferi zedeliyor.

Gez gez dolaş

Oyun, hikâyesi dolayısıyla birden fazla LEGO seti dünyasında geçiyo r. Kafayı karıştırır gibi olsa da, hepsini oyunun sonlarında anlıyorsunuz. Tabii biraz yoran yükleme süreleri, artık PS3'ün yorulmuş bedeninin hayata getirdiği grafikler dert olabiliyor ama nedense katlanıyorsunuz.

Çünkü bu bir LEGO oyunu. Çünkü bu naif bir yapıya sahip. Çünkü arkadaşınızla kıkırdıyorsunuz ekranda olanlara. Ama şu var, yeni hikâyeler bile aynı oynanışı yedirmeye yetmeyecek ileride. Ha hâlâ gideri var mı, var. Ama artık kökten bir yenilik gerekiyor ilerisi için. LEGO oyunları, bunu hissettiriyor ucundan.



Filmden Gelen İsimler

Film ve oyunun senaryoları aynı. O nedenle hangisine odaklanacağınıza iyi karar verin. Tabii oyundaki güzel ara sahnelerin ve büyük seslendirme sanatçılarının sebebi de yine bu. Yapımın kalitesine etkisi olan şeyler bunlar.



Vahşi Batı temasında robotların ne işi var demeyin.



- Güzel bir hikâye
- Filmden gelen ara sahneler
- Master Builder yeniliği



- PS3'teki performans
- Müzikler, ah o müzikler
- 10 küsur oyundur aynı giden mekanikler

7

SON KARAR

Yine keyifli bir LEGO oyunu, ama artık yenilik ihtiyacı duyuluyor.

Tür: Bulmaca / Aksion **Yapım:** TT Games **Dağıtım:** Warner Bros. Interactive **Kutulu Fiyatı:** 108 TL (PC), 180 TL (PS3), 198 TL (PS4) **Dijital İndirme:** 155TL (PS4), 119TL (PS3) **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** videogames.lego.com



Dungeon Keeper

EA SİMİT SAT, ONURLU YAŞA

-Eser Güven

F2P mi Freemium Mu?

Bu F2P mantığı hayatlarımızda bayağı yer etti aslında. Ama işin geçmişi çok da eskilere dayanmıyor.

İlk olarak Zynga'nın 2010'da hayatımıza soktuğu bu ödeme planı, F2P teriminin "freemium"a dönmesini sağladı. FarmVille ve Mafia Wars bu dönemin başlangıcını oluştururken uzunca bir süre sadece tarayıcı oyunlarında olacağını sandık freemium'un. Ama şimdi mobilden DVO'lara her yere sızmış durumdalar.

Sizi bir konuda uyarmak istiyorum. Az sonra okuyacağınız yazı hayal kırıklığı ve eleştiri içerecektir. 'İnceleme' yerine 'yazı' kelimesini seçmemin elbette bir nedeni var çünkü okuyacağınız satırlarda inceleme namına pek bir şey bulamayacaksınız. Aynı *Dungeon Keeper*'da oyun namına pek bir şey bulamayacağınız gibi... Bu efsane oyunu akıllı telefonlar veya tabletlerde oynayabilme fikri bana inanılmaz çekici gelmiş, bu eski dostla farklı bir ortamda yeniden buluşacağım için çok heyecanlanmıştım. Tabii tüm bu düşünceler EA'in dünyasının parayla döndüğünü unuttuğum içindi.

Yazının devamını okumak yalnızca 1,5 TL

Halbuki her şey bu kadar da kötü başlamamıştı. Oyunu indirip kurduktan sonra son derece güzel grafikler ve oyunun temellerini öğreten oldukça şirin ve eğlenceli hazırlanmış bir eğitim göreviyle karşılaşmıştım. İkinci impimi de çağırdım, bir iki tuzak kurdum, yeni odalara yer açmak için 10-12 tane kare kazdım. Sonra görev beni oyunun raid kısmına götürdü, ilk önce zindanımı bir saldırıya karşı savundum, sonra başka bir zindana saldırıp biraz altın ve taş yağmaladım. Her ne kadar PC'deki *Dungeon Keeper* kadar zevkli olmayabileceğini düşünsem de yine de bu noktaya kadar herhangi bir sıkıntısı yoktu. Yine bir zindanım vardı, impleri tokatlayarak verimliliklerini arttırabiliyordum, zindanımı savunsun diye iki tane troll bile yaratmış, sağa sola tuzaklar yerleştirmiştim. İçimden bir ses 'oyunun free-to-play kısmı bir noktada kesin patlayacak' diyordu ama sonun bu kadar çabuk geleceğini düşünememiştim. Neden? Çünkü oyunun arkasında EA olduğunu unutmuştum da ondan.

Önceleri minyon yaratırken veya oda yaparken işleri hızlandırmak için 1 kristal harcamak gözüme çok da kötü görünmemişti. Ne de olsa oyunun başında verilen 500 kristalim vardı, 1 dakika beklemek yerine 1 kristal vermek iyi bir alışverişti. 'Başarımlar'ı yaptıkça 10-20 kristal kazanacaktım ne de olsa. Kütüphane kurmaya kalktığımda süre 5 dakikaya çıktı, harcamam gereken kristal sayısı da arttı. Yine de asıl şokla henüz karşılaşmamıştım.

Cüzdanınıza sülük gibi yapışacağım

Ne olduysa zindanımı genişletmek için etraftaki duvarlardan (ya da karelerden) birini kazmak istediğimde oldu. Hızlandırılmış impimin duvarı kazması 4 saat sürecekti. O duvarı iptal edip yandakini kazmak istedim, fakat? Bu sefer de kazma süresi olarak karşıma 1 gün çıktı. Tam tamına 24 saat! Diyelim ki orada 3x3 oda açmak istiyorum. 9 kare = Minimum 36 saat. 4 saat beklemek istemiyorsam 49 kristal vermeliydim. Ya da 1 gün beklemek yerine 249 kristal. EA vakit geçirmeden beni kristal satan mağazasına yönlendirdi, 500 kristali 14 liraya satıyordu. Yani 24 saatlik duvarlardan 3x3 oda yapmak için ya 9 gün (2 imple 4,5 gün) beklemek ya da 63 lira bayılmak gerekiyordu. Dedim ki o zaman ben 9 tane imp yaratayım, 9 duvarı toplam 4 saatte kırsınlar. O da nesi? Üçüncü impi almak için 800 kristal, yani 20 lira bayılmam gerekiyormuş. Oyundaki her şey için imp gerektiğinden iki duvarı aynı anda kazmaya başladığınızda diğer yandan tuzak, inşaat falan hiçbir şey yapamayacağınızı da hatırlatayım. Yani ya o parayı vereceksiniz ya da azıcık gelişim için günlerce bekleyeceksiniz. Ha*tir oradan dedim ve telefonun "öfkeyle kapat!" tuşuna bastım.

F2P oyunlarda minik para tuzakları normal bir şey, ama çoğu oyun bunu ya kozmetik bonusları satarak hallediyor ya da sizi makul oranda tırtıklamaya çalışıyor. Düşünsenize *Candy Crush*'ta tek hakkın 30 dakikada değil de 4 saatte veya 1 günde bir geldiğini. EA mobil cihazlardan gelebilecek tatlı paranın kokusunu almış almasına da, parsayı bir anda götürmek gibi bir açgözlülüğe de kapılmış. Bir de utanmadan oyuna yıldız vermenizi istediğinde 5 yıldız verirseniz notunuzu GooglePlay'e yollamasına rağmen, 1-4 arası yıldız verince kendi sunucularına bağlanıp neden bu notu verdiğinizi açıklamanızı istiyor. Kendilerine '0 yıldız veremediğim için bu seçeneği seçtim' şeklinde bir de not bıraktım, henüz geri dönüş olmadı. Metacritic'te kullanıcıların oyuna vermiş olduğu not ortalamasının 0.3 olmasının sebebini anlamak için hayatınızdan 20 dakikayı bu oyuna harcamanız yeterli. Ama ben o kadarını da önermiyorum.



- Esprili havası ve grafikleri
- Seslendirmeler ve müzik başarılı



- Geri kalan her şey
- Paran yoksa oynama kardeşim
- Paran varsa baştacımızsın
- Kristal satayım mı? İster misin?



SON KARAR
Impler tokatlasın sizi!





WWE 2K14'ten kaçış planının dövme şeklinde görünümü.

Tür: F2P Para Tuzağı **Yapım:** Electronic Arts

DayZ Türkiye

DayZ Standalone Türkiye adında Facebook'ta 26.000 takipçisi olan güzel bir sayfa var. Bizim DayZ'yi kapak yaptığımız Şubat sayımızı sayfalarında paylaşma inceliğinde bulunmuşlar. Ben de onlardan habersiz sürpriz yapmak için yazının resimlerini kendi sayfalarından aldım. Güzel bir sayfa, göz atmanızı tavsiye ederim.

Son Maceradan Sonra Chernarus Çok Değişti

DAYZ

Hatırlarsanız OGZ tayfası olarak *DayZ Standalone* oynamış ve başımıza türlü türlü bela açmıştık. Aradan bir ay geçti ve Chernarus yapılan yeniliklerle bayağı değişti. Yeni silahlar, zombiler, kural değişiklikleri, eşyalar, yemekler derken *DayZ Standalone*'nin ilk çıktığı günkü o çıplak hâli şu anki hâli arasında oldukça fark var. Tonla yenilik geldi (bunlardan bazıları dergi çıktığında gelmiş olacak), hepsini bir sayfaya sığdıramayacağım için en önemlilerini çekip çıkardım sizin için.

En önemli değişikliklerden biri en baba saçmalığın düzeltilmesi ile geldi. Biliyorsunuz eskiden oyundan çıktığınız anda karakteriniz ortadan kayboluyordu. Bu da bir çatışmadan hemen kaçmanıza ya da sunucular arasında zıplayarak sizi ablukaya alan kişinin arkasına geçip onu bir nevi hile yaparak öldürmeyi sağlıyordu. Artık oyundan hemen çıkamıyorsunuz, "logout" dediğinizde karakteriniz yere oturup tam 30 saniye oyunda beklemek zorunda kalıyor. İsterseniz internetiniz kesilmiş olsun ilk 30 dakika içinde sunucu değiştirmeye kalktığınızda yeni bir sunucuya girebilmek için 5 dakika geçmesi gerekiyor.

Eklenen silahlar olarak ise SKS tüfeği, pompalı tüfek, B95, pala ve hatta testere menümüze katıldı. Hatta artık silahları boyayabiliyoruz fakat ben oynarken bir silahı boyadığınızda kaybolabiliyordu. Eğer bu durum düzeltilmediyse dikkatli olmanızı tavsiye ederim. Bozulan silahlar ya da eskiyen elbiseleri tamir edebiliyoruz. Zar zor bulunan yağmurlukları mundar olmadan kullanmaya devam edebileceğiz anlamına geliyor.

Kasabalardan ya da şehirlerden uzakta aç kalsanız bile doğa ana size sunduğu yemişlerle kucak açacak. Canina ve Sambucus berry oyuna yeni eklendiler. Hava durumu gelen yeniliklerden, bulutlu hava, yağmurlar ve soğuklar başa çıkmamız gereken yeni zorluklardan. Artık yağmurda dışarı çıkarsanız donunuza kadar ıslanıyorsunuz, yani hastalanıyorsunuz. Bulduğumuz yağmurluklar her zamankinden daha değerli olacak. Ama tek derdimiz soğuklar değil beyler, karakteri katır gibi saatlerce koşturmanın artık bir bedeli olacak. O da kalp krizi... Nabız kontrolü sayesinde bayılmış bir oyuncunun kalp atışlarını kontrol edebileceksiniz ve eğer azmedip kalbi durdurmayı becerirseniz, haritada boş boş duran şok cihazları artık bir işe yaramaya başlayacak.

Düşme mekanikleri ile de oynandı ve düzeltildi. Üzerinizde taşıdığınız alet edevatın ağırlığına göre yaklaşık beş metreden düşünce bacakları kırma ihtimaliniz var. 15 metre ve üzeri yüksekliklerde ise bir hayli ölüm tehlikesi var, ölmeseniz de sürünüyorsunuz.

Özellikle askeri bölgelerde bulunan zombiler güçlendirildi ve seviyelerine göre altı çeşide ayrıldı! Yaşadınız hadi gene iyisiniz! Artık kodular mı daha pis oturtuyorlar ve kendilerine itfaiye baltası ile bile artistlik yapamıyorsunuz. Ateş edeceksiniz ve askeri üste birilerinin olduğunu herkes duyabilecek.

Bunlar oyuna siz bu yazıyı okurken gelmiş olacak ya da gelmiş olan yeniliklerin en önemlileri. Saydıklarımın haricinde yeni el kol hareketleri ve türlü türlü elbise çeşidi geldi. Velhasıl *DayZ* yapımcıları boş durmadan harıl harıl çalışıyor. Her ne kadar Dean "*The Rocket*" Hall yıl sonunda firmadan ayrılacak olsa da, DayZ gelişmeye devam ediyor, Bohemia'nın desteği de çabucak kesilmiyor. Yatırım yapmaya değer yani. Cherno sizi çağırıyor, ne duruyorsunuz?! **-Nurettin**

Ağır Değişiklik Var, Dikkat!

RUST

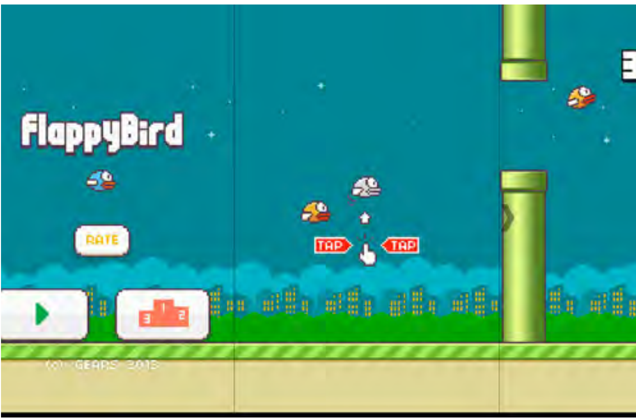
Erken erişimin değişiklikler yaratmasını bekliyorduk ama kökten bir reform yapmasını hiç ummuyorduk. *Rust*'ın başarısının ardından beklentilerin tavan yaptığı oyunun yapımcılarından hiç beklemediğimiz bir açıklama geldi: "*Rust artık bir zombi hayatta kalma oyunu değil. Zombileri kaldırıyoruz.*" Artık zombiler yerine nur topu gibi kızıl kurtlarımız ve ayılarımız var. Oyun artık hayatta kalma mücadelesine döndü, vahşi hayata ve oyunculara karşı savaşacağız derseniz, geri vites derim. Çünkü bundan böyle öldürdüğünüz adamların çantasını açmak için maymuncuğa ihtiyacınız olacak. Düşük seviye oyuncuların birbirilerinin eşyalarına konması da yalan. Velhasıl geçen ay *Rust* için söylediğim bütün sözleri geri alıyorum. Uzaktan hem de çok uzaktan *Rust*'ı takip etmeye devam edeceğim. **-Nurettin**

FLAPPY BIRD

ÖNCE KUŞ VARDI –BERKAN CESUR

Bu incelemede nasıl yaparım da seviyeyi yükseklere çekebilirim diye düşünüyordum ki aklıma *Silmarillion*'ın giriş cümlesi olan *"Önce Eru vardı"* geldi. Ama eminim o bile kurtaramadı…

Resmen yılın oyun olaylarından biriyle birlikteyiz. Adamın biri Game Maker oyun motorunun kod yazdırmayan mekanikleriyle 15 dakikada hazırlanabilecek bir oyun yapıyor, üstüne üstlük grafikleri de oradan buradan çarpıyor, biz dahil bütün dünya bu oyunun bağımlısı oluyor. Yeri geliyor fikir ayrılıklarına düşüyoruz, yeri geliyor sosyal medyada yorumlaşarak kavga ediyoruz. Yapımcısı depresyona girip gelen ithamları daha fazla kaldıramayacağını söyleyerek oyunu ortadan kaldırıyor. Oyun kalktıktan sonra hâlâ yüklü olan telefonlar binlerce dolara satılıyor. Oyun dünyası, tarihinin en saçma dramasını yaşarken durup düşünüyoruz; "Olm bu oyunda tek tuş var lan!"



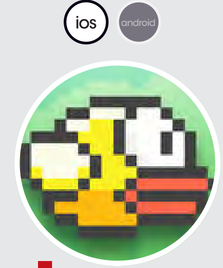


Flappy Bird sadece ekrana dokunarak kuşu zıplattığınız, bu esnada engellerin arasından başarıyla geçmeye çalıştığınız bir oyun. Ne başka bivr mekanik var ne de herhangi bir derinlik. Buna rağmen metrobüste, otobüste, evde, işte, kısacası her yerde *Flappy Bird* bağımlılarını görecek ve ister istemez "Acaba insanlık olarak kendimizi biraz fazla mı ciddiye alıyoruz" diye düşüneceksiniz.

Flappy Bird ile anladık ki eğlence karmaşadan gelmiyor. Belki de büyük kitlelere eğlence satmanın en garantili yolu, önlerine kazanma ihtimallerine güvenebilecekleri bir "rekabet" malzemesi koymak. Ve mümkünse o malzemeye "kuş" eklemek.

Beğenin ya da beğenmeyin, *Flappy Bird* milyon dolarlık yapımların uyandıramadığı rekabet hissini ateşleyen garip bir delirmece. Ben daha 20 puanı geçemesem de, ruhum yüksekler de. :(

ios android





- Basitlikten gelen eğlence
- Rekabet

–

- Gereğinden fazla ilgi görmesi sonucu bunaltı
- 20 puanı geçemedim

6

SON KARAR
Dünyanın en saçma şeyine bağımlı olmak isterseniz daha da iyisi yok.

Tür: Platform **Yapım:** Dong Nguyen **Dağıtım:** Dong Nguyen **Dijital İndirme:** Ücretsiz **Yaş Sınırı:** Yok

OPEN ME

BANA NE YAPACAĞIMI DEĞİL NASIL YAPACAĞIMI SÖYLE –ALİ SEZGİN

Ülkenin en büyük oyun basın organlarından birinde çalışan bir oyuncu olarak, çok az oyun gözümden kaçar. Hatta gözümden kaçtıysa muhtemelen kötü olması sebebiyle olduğunu söyleyecek kadar yüzsüzleşebilirim. Dergiden böyle bir oyun geldiğinde, özellikle de isminde bile emir kipi olan böyle bir yapım geldiğinde tahmin edebileceğiniz üzere biraz önyargılı yaklaşmıştım. Oysa ki ne çok yanılmışım…

Oyunun ilk bulmacası henüz oyun başlamadan geliyor.

Oyunda tahta olduğu gibi dijital kutular da var. Her birinin size sunacağı farklı bir mantık ve bilmece var.





Oyunları kartlar olmadan da oynamak mümkün lakin biraz emek istiyor. Hemen kartı koyup oynamak daha kolay.

Zira PSVita ile gelen sanal gerçeklik kartlarını artık evin neresine koyduysam bulmak biraz zamanımı aldı. Vita için sanal gerçeklik kullanan çok oyun olmadığını, olanların da vasat üstü yapımlar olduğunu düşünürsek bu çok da şaşırtıcı değil aslında. Oyunun amacı çok basit. Türlü türlü bulmacalarla kaplı küpleri evirip çevirip, numaralarını bulup açmak. Her zaman bir küp ve onu açan bir mekanizma oluyor. Masaya kartınızı koyuyorsunuz ve ona ekran üzerinde baktığınızda seçtiğiniz küp tam anlamıyla karşınızda oluyor. Masadaki karta odağınızı kaybetmeden etrafında dolanabilir, farklı açılardan açıklarını arayabilirsiniz. *Open Me*'de 50 küsür kutu var bazıları saniyeler içinde açılabilirken, bazıları gerçekten uğraştıran sebep sonuç ilişkisine bağlı bulmacalar içeriyor. Boş zamanlarınızda, şu garip bulmaca oyuncaklarıyla veya rubik küpleriyle takılmayı seviyorsanız, Open ME'yi sevmemeniz için bir neden göremiyorum.

Open Me pek çok yapımcının Vita ile yapamadığı bir şey yapıp, sıradışı denenmemiş bir deneyime kapı açıyor. Eğer Playstation Vita sahibiyseniz ve kafanızı dağıttığı kadar teknolojisiyle ilginizi çekecek bir yapım arıyorsanız *Open Me*'ye bakabilirsiniz.





vita

- İlginç bulmacalar
- Vita'ya yeni bir anlam veriyor
- Oynaması ve çözmesi zevkli

–

- Dokunmatik bulmacalar biraz sorunlu

9

SON KARAR
Kutuların içinde ne var tam bilmiyorum ama biraz eğlence olduğu kesin.

Tür: Bulmaca **Yapım:** SCEI **Dağıtım:** Sony **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** - **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** SCEI.com

OUR DARKER PURPOSE

BU AKŞAM ÖLÜRÜM, BENİ KİMSE TUTAMAZ –BERKAN CESUR

Son söylemem gerekeni en baştan söyleyerek tüm keyfinizi kaçırayım; *Our Darker Purpose* bu ay oynadığım en keyifli, en bıcır bıcır, en kendine bağlayan oyun.



The Binding of Isaac'i hatırlar mısınız? Heh, alın şimdi onu, Tim Burton esintili *Don't Starve* grafikleriyle marine edin, Binding of Isaac'ın tatsız taraflarını kesip atın, kalan karışımın üstüne bol bol da "zorluk" ekleyin. *Our Darker Purpose*'ınız hazıırr.

Avidly Wild Games'ten çıkan bu bağımsız oyun, sizi karanlık ve "rastgele" bir serüvenin ortasına atıyor. Zindanlar gibi düşürebileceğiniz eşyalar da şansa bağlı. Oyunun "kalıcı" ölümü yüzünden birçok kere sinir krizi geçirecek olsanız da, ölüm tüm *Binding of Isaac* klonları gibi elinizdeki her şeyi alıp götürmüyor. Topladığınız tüm kristalleri güç yükseltmelerinde kullanmış olsanız bile bir sonraki canlanışınızı güçlendirmeniz mümkün.



Özel yetenek ve topladığınız güç yükseltmelerinden alacağınız yardım dışında kalan her şey el becerinize ve refleksl erinize kalıyor. *Our Darker Purpose* bu konuda *World of Warcraft* raidlerine taş çıkartan boss savaşları hazırlamış olsa da, belli sistematikleri çözdükten sonra karakter hakimiyetiniz ile bu zorlukları aşabilirsiniz. Tabii bunun için tek yol; kızacaksınız ama, ölmek... Her öldüğünüzde "kırarım bu oyunu!" nidalarıyla bilgisayar başından kalkacaksınız, biliyorum. Ama oyunun zehri öyle kuvvetli bağımlılık yapıyor ki yarım saat sonra tıpış tıpış "bir daha deneyeyim" diyerek bilgisayar başına otururken bulacaksınız kendinizi. Benden söylemesi...

Yeterli reklamını yapamadığı için underground bir imajda kalacağını beklediğim oyun, resmen yılın eğlencelerinden biri. Kolay gelsin!





PC

- Tim Burtonvari grafikler
- Akıcı kaçış mekanikleri
- Yaratık çeşitliliği
- Yüksek eğlence!



- Oyun haddinden biraz daha zor

9+

SON KARAR
Mazoşist bir tarafınız mı var? Gelin birlikte itiraf edelim.

Tür: Platform / Bulmaca **Yapım:** Avidly Wild Games **Yayıncı:** Avidly Wild Games **Dijital İndirme:** 15$ (Steam) **Yaş Sınırı:** Yok

THE CASTLE DOCTRINE

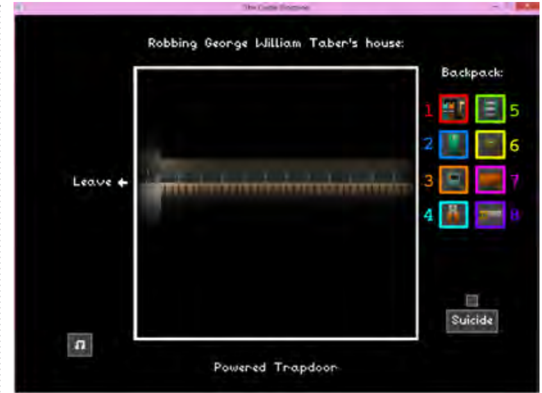
ACİL ÇIKIŞ NEREDE? –BERKAN CESUR

Nerde pikselli grafikler var, nerde bir basit fikir üzerine şekillenmiş bağımsız oyun var, hemen ellerim gidiyor o yana. Benim de zayıf yönüm burası, uzaktan hoş gelen şeyi denemeden edemiyorum. 2013 yılından beri bu kıvamdaki oyunlar beni çoğunlukla pişman etmediyse de bu sefer sanki biraz yamuldum, hevesimi kursağımda bırakıp unuttum, en azından "ama grafikleri ne güzel!" diye övesim geldi ama durduruldum. *Castle Doctrine*, güzel bir fikir üzerine kötü işlenmiş bir oyun. İşlemek istediği "kale savunması" fikri, çevrimiçi bir şekilde güzel kurgulanmış olsa da, oyun sizi alıp, "AL OYNA" bağrışıyla 1991 yılının ortasına fırlatıyor. Gel de gerisini sen çöz... En son *Planetside 2*'ye başladığımda bu kadar şaşkın sıçan moduna dönmüştüm, bu iki oldu.

İki çocuğunuz ve eşinizle olan "ev"inizde başlıyorsunuz oyuna. 2000$'ınız var ve güvenlik donanımlarına ihtiyacınız olduğu apaçık. Hırsızlar her yerde ve siz de hırsızlar lobisinin bir ferdisiniz. Hırsızlar lobisi önemli, zamanlama manidar!

Amacınız evinize kurduğunuz çeşitli bubi tuzakları ve akıl



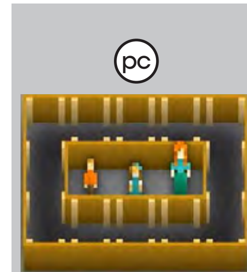


dolu güvenlik sistemleri ile evinize gelen davetsiz misafirleri avlamak. Avlarken de başka evlere yapacağınız hırsızlık saldırılarında avlanmamak. Yalnız unutmadan ekleyelim, güvenlik stratejileriniz geçici, ölüm kalıcı. Castle Doctrine'de ölmek demek, hayata tamamen yeniden başlamanın yeni adı.

Sıra tabanlı strateji olarak değerlendirebileceğimiz bu oyun, güzel bir fikir ve temanın üstüne oturtulmuş. Ama gel gelelim, oyunun "şak!" diye her şeyin ortasına sizi fırlatışı ve sonrasında gelen oyunu çözmenin zorluğu, eminim birçok oyunu alan kişiyi pişman etmiştir. Bunun yanında eğlence ise çok dolaylı, bu haliyle oyunun başında çok saatler geçirmek, oyunu sonra tekrar açmak istemek tamamen bir mucize gibi.

Bir yerlerden hediye gelmedikçe, Humble Bundle'a düşmedikçe *Castle Doctrine*'i size önermem ve satın almanız oyunda değil de gerçekte evime yapılacak saldırılar ile son bulabilir. Geçiniz.

PC





- Kale savunması türü, sıra tabanlı oyunlara çok yakışıyor



- Geri kalan her şey

3

SON KARAR
Fikir güzel, işleniş berbat. Slayer parçalarını Miley Cyrus'tan dinlemek gibi.

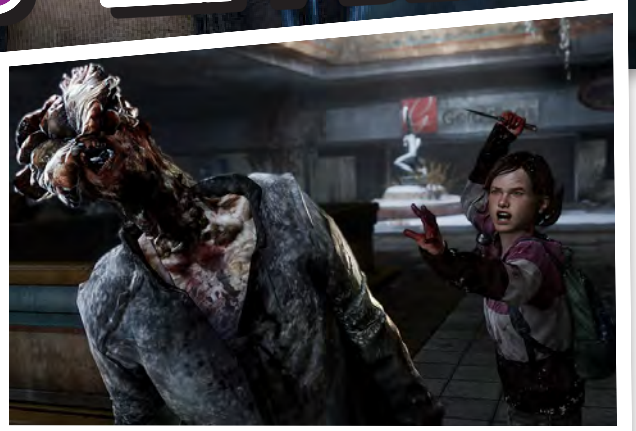
Tür: Kule Savunma, DVO **Yapım:** Jason Rohrer **Dijital İndirme:** 16$ (Steam) **Yaş Sınırı:** Yok

Ek İçerik Yapmayı Öğrenecekler... Ama Biz Görecek Miyiz? - Sinan Akkol

THE LAST OF US - LEFT BEHIND

The Last of Us'ı bitirdiğimde boğazımda yumruk büyüklüğünde bir şey düğümlenmişti. Tatmin olmamakla veya çok üzücü bir sonla ilgili değildi bu yumru. Bundan daha doğru, daha insani, daha etkileyici bir son olamazdı böyle bir oyuna. Son yıllarda oynadığım, daha uzun süre de oynayacağım en iyi oyundu The Last of Us (TLOU) ve hala bir Playstation 3 almadıysanız, almanız için en geçerli sebep diyebilirim.

Left Behind ise, TLOU'ya çıkan ilk ek hikâye içeriği. Ana hikâyenin ortalarındaki boşta kalmış bir zaman diliminde geçtiğinden, oyunu bitirdikten sonra oynamanızı tavsiye ederim ve şimdiden uyarayım: Bu yazı TLOU'yu bitirmemiş olanlar için hikâyeyle ilgili bilgiler içermek zorunda. O yüzden, hikâyenin sizin için bozulmasını istemiyorsanız, kaçın kendinizi kurtarın bu sayfadan.



Ellie bir deli kız

TLOU boyunca Ellie "birlikte ısırıldığı" bir arkadaşından bahsetmiş ve onun dönüşümüne tanıklık etmek zorunda kaldığını söylemişti. Ayrıca Sonbahar'da Joel'in yaralanışından, kışın tek başına ava çıktığına kadar olan zaman diliminde neler yaşadığını da bilmiyorduk. Left Behind ek içeriği (DLC) Ellie'nin hikayesinin bu iki kısmını harmanlayarak onunla ilgili bilmediğimiz konuları neredeyse tamamlıyor.

Sanırım ilk hikaye ek içerikleri olduğu halde Naughty Dog'un bu konuda çok başarılı olduğunu söyleyeyim ilk önce... Ana oyunu bitirdiğimizde eksikliğini çekmediğimiz ama karşımıza çıktığı için mutlu olacağımız bir içeriği çok doğru bir yerden seçerek geliştirmişler. Mass Effect 3 gibi ana hikayeyi bitirdikten sonra umursamayacağımız ve oynama gereği duymayacağımız türden değil.Left Behind, çok doğru yerden seçilerek yapılmış.

"Çok doğru yerden seçilerek yapılmış" derken, kelimelerimi özellikle seçtiğimi farkettiniz değil mi? Çünkü Left Behind'ın ana hikayeye eklenmesinde bir sıkıntı olmasa da, ana hikayenin ezici güzelliği ve bütünlüğü nedeniyle sadece 2 saat süren (o da oyalanırsanız) bir ek içerik beni tatmin etmedi. Çok dokunaklı, çok anlamlı ve "vay be" dedirtecek anlar yaşatıyor bu ikili size, ama tam bu ilişki olgunluk seviyesine ulaşmışken pat diye bitiyor herşey... Ve yapımcıların söylediğine göre de, Left Behind gelecek olan tek hikaye eklentisi. O kadar büyük bir kayıp ki bu...



Eklenti Ellie'nin geçmişi ve bugünü arasında atlayarak gidiyor. Firefly'lara katılmak için kaçan Riley'le, asker olmak için eğitim alan Ellie'nin dostluğunun anlatıldığı bölümler tamamen hikâyeye dayalı. Bu kısımda herhangi bir çatışma yaşamıyorsunuz, Riley'le oynadığınız oyunlar haricinde tabii... Daha sonra yaralı Joel için bir yardım çantası bulmaya çalışan Ellie'yi yönettiğimiz bugüne geçiyorsunuz ve burada hem insanlara, hem de Takırdayanlar'a karşı çatışmanız gerekiyor. Çatışmaların çok zor, hele benim gibi zorda oynamayı seviyorsanız. Zorluğu düşürünce daha çok cephane ve malzeme bulsanız da, gururunuz inciniyor :)

Ama, bu eklentinin esası, ruhu Ellie ve Riley'in hikâyesinde. Çatışmalar dolgu malzemesi. Ve o kadar güzel anlatılmış ki herşey, aynı şekilde devam etmesini istiyorsunuz. Ve biliyor musunuz, o 2 saatlik oynanışın sonuna geldiğinizde göreceksiniz ki, devam da edebilirmiş. Hem de kolaylıkla ve hikayeye inanılmaz bir duygu seli katarak devam edebilirmiş, ama etmemiş yapımcılar. Öyle bir noktada bitiyor ki DLC, "Left Behind çıkacak tek hikaye DLC'si" sözü kara veba gibi beyninizi kemiriyor... "Neden?" diyorsunuz, "neden burası son olsun?".

Vardır elbet sanatçının bir derdi... Ama ben ağzıma bir olmasa bile iki parmak bal çalındıktan sonra bal kavanozu camdan aşağıdaki kayalıklara fırlatılmış gibi hissediyorum şu anda.

Fiyatı: 35 TL

SON KARAR
Çok kaliteli ve Last of Us'a layık bir ek içerik paketi. Ama çok daha anlamlı bir yerde bitebilirdi hikaye.

7+

ART DECO TARZI IŞILTILI BİR ŞEHİR
THE SIMS 3: ROARING HEIGHTS

2000'li yılların oyun dünyasında hiç kimseyi şaşırtmayacak bir olay varsa, *The Sims* serisine ilave içerik çıkmasıdır sevgili Oyungezerler. İşte ofiste "*Sims 3*'e ek paket çıkmış, aa, ne kadar ilginç (!)..." cümleleriyle karşılanan *Roaring Heights* adlı şehir DLC'sinden bahsedeceğim kısaca. *Sims 2*'den hatırladığımız Capp ailesinin bazı üyelerinin de olduğu yeni ailelerle tanışıyoruz öncelikle. Yetişkin erkeklerin kafalarında fötr şapkalar dikkat çekiyor. Geceleri ışıl ışıl görünen gökdelenler şehir merkezinde toplanmışlar. Uzun palmiye ağaçları, işyeri ve mağazaların yanıp sönen renkli ışıklı tabelaları ile geçen yıl oynadığım *Omerta: City of Gangsters*'ın Atlantic City'sine benzettim şehrin görünümünü. Zaten tüm bina ve parklarda göze çarpan art deco tarzı mimari, yuvarlak hatlı geniş otomobiller, 1940 ve 50'li yılların Los Angeles ya da Miami gibi ışıltılı bir sahil kentinden ilham alındığını gösteriyor. *Roaring Heights* genel olarak gayet güzel ve sevimli görünüyor ancak oynanışa kattıkları yeni hazır aileler ve tamir edilip geliştirildikten sonra kullanılan otomobilden ibaret. Ha tabii bir de 15 dolar fark ödeyerek Roller Coaster Tycoon'dakine benzeyen bir eğlence parkı alabilirsiniz. *Sims 3*'ü oynamaya devam eden, yeni bir şehir denemek isteyen kitleye tavsiye edebilirim bu indirilebilir içeriği. **-Noyan**

Fiyatı: 20 dolar
(Gold edition: 35 dolar)



SEVGİLİLER GÜNÜ DLC'LERİ

Evde Yalnızken Sanalda Birlikte Olmak İçin

Sevgililer Günü geldi ve geçti, özel bir gün olması bizler için işe yaramıyor olsa da (bekar olunca böyle efelikler yapılıyor doğal olarak) oyun içeriği adından yararlandığımız zamanlardan. İşin içinde kalp olmuş, Hello Kitty olmuş, küçük tombul tek boynuzlu atlar olmuş önemli değil. Açız biz içeriğe! Ehem...neyse. Bu yıl iki dikkat çeken içerik vardı, biz de onları kapıp koyduk buraya. **-Sarp**





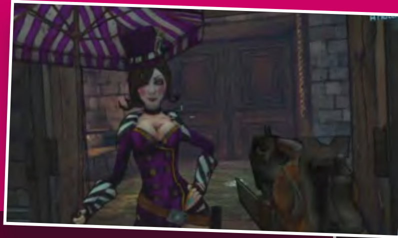
GTA V

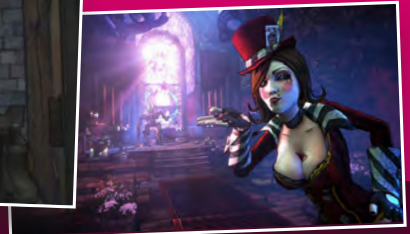
The Valentine's Day Massacre Special

İşin içine biraz 1920'lerin Şikago'sunu katmadıktan sonra, Los Santos'ta katliamın neresi keyifli olur ki? İşte 14 Şubat'tan itibaren ücretsiz şekilde bir içerik dizisi sunuldu *GTA V*'e. Bu içerik hem Online'da, hem de hikâye modunda kullanılabiliyor. Üstelik bedava!

10 adet yeni görev eklenmiş durumda. Bunların arasında yarışlar, deathmtch'ler ve paraşüt atlamaları var. Bunun yanında tam bir Thompson havası yakalarcasına Gusenberg Sweeper, Ammu-Nation'larda sizleri bekliyor. Bu ekipmanın yanında kıyafet de lazım tabii. Çizgili takım elbiseler, fırfırlı, enine çizgili kıyafetler de oyunda bulunabilir şekilde.

Son olarak oyundaki Albany serisine eklenen gangster temalı aracımı Albany Roosevelt, eski moda terör için hizmet verecek. Bütün bu içerik ücretsiz olarak sunulmuş durumda ve şu anda da kullanılabiliyor. Faydalanmak için oyunun düzenli güncellemelerini almış olmanız yeterli.





Borderlands 2

Mad Moxxi And The Wedding Day Massacre

Aslında modern zamanlarda aşkla ilişkilendirilmiş bir gün için iki DLC'nin de "katliam" temasıyla karşımıza çıkması ilginç. En azından bu DLC, için içine evlilik üzerinden bir aşk bağlantısı yapıyor.

Borderlands 2'ye dair olan son iki DLC'den ilki, Mad Moxxi'yi hayatımıza tekrar sokuyor. Oyuna eklenmiş olan dördüncü Headhunter DLC'si bu, hikâye olarak da çok uzun bir serüven sağlamıyor.

Özetleyecek olursak, Hodunk ve Zaford klanlarının arasındaki savaşı sonlandırmak adına, Mad Moxxi iki tarafın bir evlilikle birleştirilmesini savunmaktadır. Bir terslik çıkması hâlinde de bizim yardımımızı ister. E terslik? Doğal olarak.

Yaklaşık yarım saatlik bir eğlence vaad eden bu DLC işin içine aşk iksirini ve bir boss dövüşünü dahil ediyor.

Fiyatı: 2.99 dolar



HOW TO SURVIVE



Noyan the Geç Kalan

Bu ay, sağ olsun; PSN'den mesaj göndereren optima rumuzlu okuyucumuzun istediği How To Survive'ı yazmaya çalıştım. Önümüzdeki ay "geç kalmış" bir simülasyon oyunu olabilir. Yakın zamanlarda çıkmış ama göremediğiniz oyun istekleriniz için **noyan@oyungezer.com.tr**'ye mesajlarınızı beklerim.

Steam hesabım yoğun biraz da yorucu bir hareketlilik yaşadı şubat ayında. İki aydır oyun zamanımın büyük kısmına el koymuş olan *Final Fantasy 14 Online: A.R.R.*'a karşı sağlam rakiplerle tanıştım geçtiğimiz haftalarda: Bu sayfanın ismine ve ruhuna uygun olarak "geç" başladığım *DayZ*, her otomobil meraklısına göz kırpan *Car Mechanic Simulator 2014* ve hiç beklemediğim sürpriz, sevimli bir şehir kurma oyunu *Banished*.

Issız adada geçen zombi parodisi

Elimde kalan 1500 karakter boyunca anlatacağım oyun ise Ekim 2013'te çıkmış, tek sözcükle "aksiyon" diye tanımlayabileceğimiz *How To Survive*. 25 – 26 sayıdır her ay yazdığım 1 – 2 oyun incelemesinden bir kısmını okuyanlar hatırlar sanırım, içerik konusunda hassas, belki de acımasızım. Oyunumuzun mod çeşitliliğinden ise şikayetçi olmadım ama doğrusu pek etkilendiğimi de söyleyemem. Hadi son paragraf cümlesini aradan çıkarıvereyim, oynarken sıkılmadığım ama oynamasam da bir kaybım olmazdı hislerini yaşadım *How To Survive* maceram boyunca. Beklediğim uzunlukta bir macera da olmadı zaten, hikâye modu olması gerekenden kısa sürüyor ne yazık ki. Çevrimiçi bir arkadaşınızla oynayabileceğiniz "Sekiz dakika içinde adadan çıkış yolunu bul" türü meydan okuma görevleri ise anlamsız geldi, hayatımdaki insanları en çok kızdıran özgün sözcükler "Eeh, uğraşamam..." dökülüverdi ağzımdan.

Çok sıkıldığım, "okuyucu isteği hatırına çiğ zombi bile vurulur" zoruyla oynadığım da sanılmasın ama. Öncelikle, bir oyun sevdalısı gözüyle birçok farklı yapımdan izler gördüm zombili ıssız ada serüvenimde: "Sabit helikopter kamerası" ile görünen tekinsiz zombileri sol fare tık tık tık...larıyla kesip topladığımız deneyim puanı kırıntılarını yetenek ağaçlarında değerlendirmemiz *Diablo*'yu hatırlattı örneğin. Tropikal ada ve zombiler, doğrudan *Dead Island*'ı aklıma getirdi. Ve bence en önemli özellik - güzellik olan, adada etrafa saçılmış sarı sayfalar, "Kovac'ın Hayatta Kalma rehberi"ndeki yumuşak ve komik sunumda, *Fallout* Pip boy'undan şen şakrak sesler duydum. Atmosferdeki genel parodi havası ise, biraz eskilerden *Bard's* Tale'i anımsattı.

Üç karakterden en güzelini seçtim (Abby de hemen Lara Croft'u hatırlatmıştı), topladığım sarı sayfaları "okuyarak" oyun dünyasının en uzun eğitim bölümünü oynadım, sürekli "Alvum!" diye homurdanan zombilere tuk, tuk efektleriyle vurdum, tarifleri okuyup "taş artı tahta eşittir balta" türü silahlar yaptım, Abby'nin acıkan karnını doyurdum, adadaki "Kendim yapardım ama yaralıyım" klişesi görev insanlarına yardım ettim. Sıkılmadan eğlendim ama masaüstündeki sarı siyah oyun kısayolunu hevesle aramadım. Sessiz bir gülümsemeyle bir "yazıcığı" daha, fazla geç kalmadan bitirdim, adada artan cephaneyi isteyen *How To Survive* meraklısı okurlara gönderebilirim...

6+

SON KARAR
Oynarken sıkılmayacağınız, oynamazsanız da çok şey kaçırmayacağınız bir "önüme gelen zombiye tekme" oyunu.

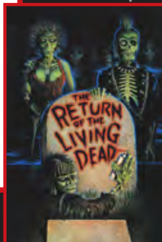




- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** EKO Software
- **Dağıtım:** 505 Games
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 15$ (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 16+
- **Dahası İçin:** http://steamcommunity.com/app/250400?l=turkish

80'LERDEN GELEN ADAM

1985 yapımı bir film izledim bu haftasonu; "The Return of the Living Dead". Tam bir harala gürele şeklinde geçen bir "zombi komedisi", korkarken gülmek isteyen video izleyicilerine tavsiyemdir...



OYNUYORUM

1. FF XIV Online A.R.R. - 50. seviye (PC)
2. DayZ (PC)
3. The Bureau Xcom Declassified (PC)
4. Banished (PC)
5. NBA 2K14 (PS3)

BEKLİYORUM

1. The Elder Scrolls Online (PC)
2. Watch Dogs (PC)
3. Folk Tale (PC)
4. Thief (PC)
5. Killzone: Mercenary (PS Vita)

inceleme video

Videodan Oyun İncelemeleri

Oyun dünyasında, nesil değişiminin de etkilediği bir kuraklık varken oyunları inceleme işini videolarla hızlandırdık biz. Çok akıllıyız. Bu ayın video takipçisi Pozan oldu. Çok da yumuşak, çok da merhametli yanaştı oyuncularımıza.

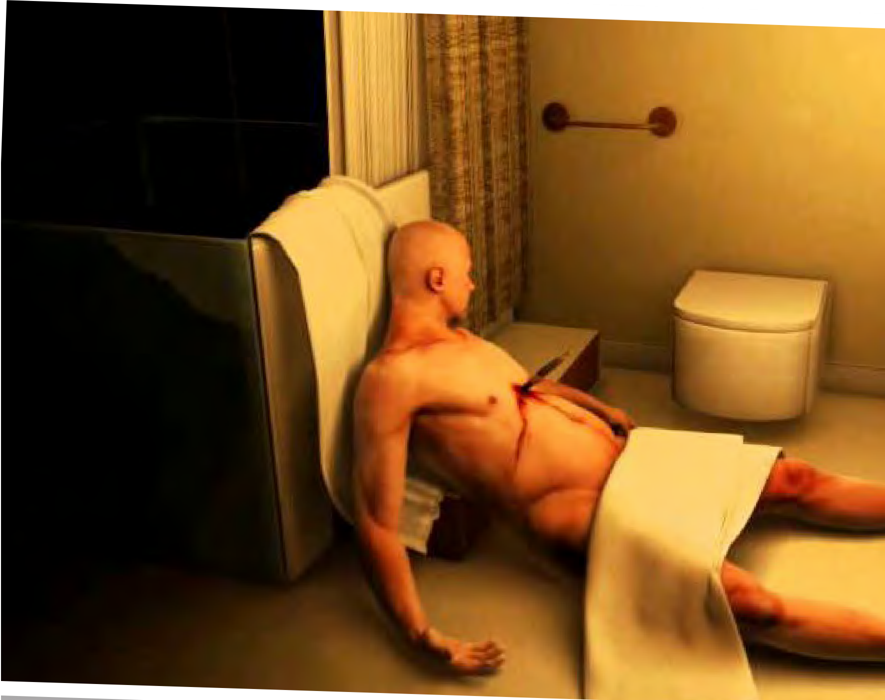
GOAT SIMULATOR

Notu -3

İzlemek için: bit.ly/1nWx8oo, bit.ly/1nsklqK

Hayaldi gerçek oldu! Sevgili Oyungezer okurları, siz de farkındasınızdır ki oyun dünyasında bir bayram havası esiyor. Yıllardır eksikliğini çektiğimiz keçi simülasyonu sonunda geliyor. Sektörün kanayan yarasını kapatan oyun yapımcısı CoffeStainStudios'a ne kadar teşekkür etsek az. Videolardan gördüğüm kadarıyla oyunda, yıllardır bizim için gizem teşkil eden keçi davranışlarını öğrenecek ve onları en gerçekçi şekilde kontrol edeceğiz. Keçilerin doğasından gelen rag-doll iskelet yapısı oyuna bire bir aktarılmış. Araba çarptığında uçuşa geçmeleri, dağ, bayır, baraj, su kulesi gibi düz yerlere tırmanırken kafalarının fıldır fıldır dönmesi ve özellikle de dilleriyle balta kullanma teknikleri gibi detaylar gerçekliğiyle insanı kendine hayran bırakıyor. Bu gayrıciddi yaklaşımlar bir yana, bu oyun cidden var! İlk başta stüdyonun eğlence amaçlı bir teknoloji demosu olarak tasarladığı bu oyun, sektörün ve oyuncuların yoğun ilgisi neticesinde Steam Early Access'teki yerini almış durumda. Yapımcı şirket buna karar vermeseydi zaten insanlık bu oyunun çıkması için imza kampanyaları başlatabilirdi. Eski tip kaykay oyunlarının yolundan gideceğini söyleyen Goat Simulator belki de gelmiş geçmiş en gereksiz simülasyon olarak tarihe geçecek. Şahit olacağımız için mutluyuz.





7FRAMED

Notu 7

İzlemek için: http://bit.ly/1dJ4Hm6

Açılışta Gandhi'den alıntı yapan oyunlar furyasına yeni bir üye geliyor. Yakın zamanda Kickstarter kampanyası başlayan 7Framed görüldüğü kadarıyla gerçekten fark yaratma amacında bir oyun. Bunu yeni bir tür ya da yeni oyun mekanikleri ile yapmayacak o belli, asıl iddialı olduğu konu hikâye anlatımı gibi görünüyor ve bu da yeterince heyecan verici. Video da hem bağımsızlığın o takıntısız ruh halini hem de bütçeli oyunların kalitesini taşıyor. Oyun daha çıkmadan kendi tarzını anlatmayı başarmış adeta, bu videodan sonra hiç yayınlanmasa da olur. Biz anladık yani. Güzel olmuş... Oyundaki otel görevlisi arkadaş bütün otel görevlilerin muzdarip olduğu "bir şekilde olaylara karışmak" rahatsızlığından dolayı kendisini aklının ermediği işlerin içinde buluyor. Bu andan itibaren oyunu 7 farklı karaktere kadar multi perspektif (evet öyle) bir şekilde oynamaya başlıyoruz. En azından yapımcılar bunu sölüyor. Görünen o ki 7Framed, "Mirror's Edge daha çok bulmaca ve seçimler üzerine kurulu bir oyun olsaydı neye benzerdi" sorusunun cevabı olacak. Kendisinden daha çok soru ve mümkünse yanında cevaplarını da rica ediyoruz.

EVOLVE

İzlemek için: bit.ly/NciR97, bit.ly/NCUeCm

Notu 6

Multiplayer oyunların evrimi! Bak sen. Yapacağı evrim, ancak kendi ismi üzerinden bir kelime oyunu olarak kalacak gibi görünüyor bence. Left 4 Dead'i alıp geleceğin teknolojisine ve bir başka gezegendeki yaratıklar ile savaşmaya taşımanın neresi "multiplayer oyunların evrimi" ben gerçekten anlamadım. Bu evrim değil göç! Ama en azından L4D ile aynı keyfi vermesini bekleyebiliriz sanırım. Uzay kovboyu tripleri ile dolaşan, saç sakal birbirine karışmış gerçek dışı karakterler, geliştirilebilecek ufak stratejiler ve dibine kadar yardımlaşma gibi yan yana hoş duran öğeleriyle Evolve çat çut girişilebilecek bir oyun. Evrim geçirdikçe güçlenen düşmanımız zombilere çok benzemiyor fakat en az onlar kadar kafasız. Evolve kendini bahsettiği kadar ciddiye almazsa oyuncuların gözünde daha iyi bir yere gelebilecek oyunlardan. L4D'de kitabını yazdığınız saf eğlenceyi sunun, gerisini zorlamayın derim. Ama Turtle Rock Studios arkasına 2K'nın kuvvetini alarak işi epey zorlayacak gibi. En azından Darwin'in kemiklerini sızlatmayacak bir evimden bahsedebiliriz gibi görünüyor.



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BU AY ESKİ DOSTLARDAN THIEF'İN GERİ DÖNÜŞÜNÜ KUTLADIK. AMA KUTLAMALAR SIRASINDA KAÇAMAK BAKIŞLAR ATARAK "NE OLMUŞ BUNA? ÇOK DEĞİŞMİŞ, ESKİ HAVASI YOK..." DİYE BIYIK ALTINDAN KONUŞMAYI DA EKSİK ETMEDİK... ZIPLAYAMAYAN GARRETT MI OLURMUŞ?!

FPS (First Person Shooter)



BATTLEFIELD 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox O Ne?

FPS'nin özgürlük ve çatışma demek olduğunu bir kez daha hatırlatıyor Battlefield 4. Tek kişilik senaryo modunu unutun (boş bir zamanınızda 3-4 saat ayırıp bitirirsiniz). Multiplayer modu zeka, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.

Killzone Shadowfall
PS4
Yeni nesil konsol aldırmaya en yatkın oyun olan Shadowfall, kaliteli harita tasarımlarıyla ve multiplayer'ıyla göze batıyor.

Killzone Mercenary
PSVita
PS Vita sahiplerinin oyun açlığını giderecek olan Killzone Mercenary, ilk Killzone'un bittiği anda başlayarak dokuz bölüm boyunca ilerliyor.

Metro: Last Light
PC, PS3, Xbox 360
Rus yapımı oyunların soğukluğu ve gerçekçiliği sizi çekiyorsa, Metro Last Light'a bir şans verin. Çok beğeneceğinize eminiz.

BioShock Infinite
PC, PS3, Xbox 360
2013'ün en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Kaçıranlar çok üzülecek.

Far Cry 3
PC, PS3, Xbox 360
Tropik bir adaya düştükten sonra, buranın delilik ve şiddetin hüküm sürdüğü bir cehennem olduğunu anlayan kahramanımızın maceraları uzun süre sizinle olacak.

Klasik

System Shock 2
PC
FPS ve RYO öğelerini en iyi harmanlayan ilk oyunlardan biridir SS2. Ne yazık ki devamı gelmeyecek, artık Irrational Games olmadığına göre.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



THE BANNER SAGA
PC

Bioware'den ayrılan üç yapımcının ürünü olan The Banner Saga, Kuzey efsanelerinden esinlenmiş RYO ve sıra tabanlı strateji karışımı müthiş hikayesi olan bir oyun. Dünyanın sona ermek üzere olduğu bir evrende, kesin ölümden kaçarken karavanınızdaki az sayıda insanı hayatta tutmak için çok acı verici kararlar vermeniz gerekecek.

Pokemon X/Y
3DS
Nintendo e-Shop üstünden satın alabileceğiniz Pokemon X/Y, sizi uzun süre başına hapsedecek kadar güzel bir oyun.

Persona 4 Golden
PS Vita
Persona 4'ün tamamen elden geçmiş ve yeni içerikle desteklenmiş versiyonu P4 Golden, müthiş bir J-RYO. Sevenleri kaçırmamalı!

Torchlight II
PC
Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı oldu.

Baldur's Gate: Enhanced Edition
PC, iOS
Yüksek çözünürlüklü grafikleri, yeni Black Pits bölümleriyle yıllar öncesinden kopup gelen, tekrar bulunması güç bir nostalji rüzgarı.

The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece son yılların en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.

Klasik

Anachronox
PC
ION Storm'u batıran, ama benzersiz bir espri anlayışıyla zihnimizi açan, Japon RYO'larına benzeyen ama bilim kurgu olan unutulmaz bir oyun.

AKSİYON

Yeni



THIEF
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

Gizlilik gerektiren aksiyon oyunu (Stealth Action) gerçek anlamda başlatan Thief serisi, dördüncü oyunuyla başa dönüyor. Mekanımız yine The City, hırsızımız yine Garrett, ama ikisi de tanıdığımız gibi değiller. Seriyi baştan ele alan bu oyunla birlikte oynanış biraz daha "konsol nesline" yaklaştırılmış olsa da, hikayesi öncekilere göre zayıf olsa da, Thief bu. Her dem oynanır.

Super Mario 3D World
Wii U
Super Mario 3D World "Nintendo, niye gittin Türkiye'den!" diye üzülme sebebi resmen! WiiU'yu yeni nesil sayarsaki yeni neslin en iyi oyunu şimdilik.

LEGO Marvel Super Heroes
PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
Lego Marvel Super Heroes tam anlamıyla bir hayalin gerçekleşmesi olmuş. Loki'den Wolverine'e, Magneto'dan Galactus'a kadar herkes ama herkes burada!

Assassin's Creed 4: Black Flag
PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
Denizlere açılmak AC3'ten sonra doğru yönde bir adım olmuş. Serinin son üç oyunu arasında en iyisi Black Flag.

Grand Theft Auto 5
PS3, Xbox 360
Şu oyunu alıp yeni nesil konsollarda çıkartmış olsalar, hiç kimsenin gıkı bile çıkmazdı! GTA 5 sadece bir oyun değil, eğlence sektörünün bir mihenk taşı, devasa bir başarı...

Resogun
PS4
Playstation 4'e özgü oyunlar içinde en yüksek notları alanın bağımsız yapım bir Shoot-em-Up olması, birşeylerin değiştiğini gösterir mi acep?

Klasik

Giants: Citizen Kabuto
PC
Üç birbirinden farklı ırkı yönettiğiniz (ki, bir tanesi tek bir dev yaratıktır) espri yeteneği üstün bir oyundur... "Timmieeeeee!"

Bugüne dek yapılmış en başarılı "sıfırdan alma" (reboot) projesi nedir sence?

1. *Ben oyumu Prince of Persia'dan yana kullanırım. Sands of Time'la başlayan seride, Warrior Within tepe noktasıydı hani. - SARP*
2. *DMC. Değeri yıllar sonra anlaşılacak. -ALİ*
3. *Nolan'ın Batman'leri (oyun demedin ki! demedin ki!) -ÖMER*
4. *Mortal Kombaaaattt!! -ONUR*
5. *Valla artık "kötü" diyebileceğim bir sıfırdan alma projesi görmüyorum. Hatırlamıyorum kötüsünü (iyimser günümdeyim evet) -SİNAN*

Oculus Rift'i alacak mısın, almayacak mısın? Karar ver!

1. *Gözlük. GÖZLÜK! BÖHÜ! Oculus, tahminen hayır Ama Glyph evet. LED ekran yoruyormuş, beni üzdü. -SARP*
2. *Aldım, hatta oyun bile yapıyorum cihaza. Seneye alabileceğim bütün VR cihazlarını alacağım. -ALİ*
3. *Muhtemelen sağdan soldan otlanıp hefesimi alırım. FPS ile pek aram yok da... -ÖMER*
4. *Bu tarz şeylere dalıp çıkamama tehlikem olduğu için, hepsinden uzak duruyorum. -ONUR*
5. *Yanında kapsamlı bir sigortayla geliyorsa neden olmasın? Çok şey kırarım ben onunla. Kendi kemiklerim de dahil... -İHSAN*

İyice düştüğün, artık oynamadığın ama içinde ukte kalan oyun türü hangisi?

1. *Gerçek zamanlı strateji. O odaklanmayı yaşayamıyorum artık, dikkatim dağılınca medeniyet çöküyor. Kımıl zararlısıyım resmen. -SARP*
2. *Strateji oyunları. "Yeter ya sıkıldım ben saldırıyorum" taktiği halen işe yaramıyor :/ -ALİ*
3. *Sanitarium'dan sonra point & click adventure'lara bir türlü elim gitmedi. -ÖMER*
4. *Sıra Tabanlı Strateji. Shogun'da olmadık yerden çaktırmadan gelen ordu baş kentime dalınca istifa etmiştim türden. -ONUR*
5. *Pharaoh'tan beri şehir kurma oyunu oynayamadım Osiris adına! Yaşadığım travmayı atlatamadım daha. -İHSAN*

STRATEJİ

Yeni


Rymdkapsel
PC, iOS
Strateji oyunlarının insanı dinlendirmesi yeni bir durum. Ama İsveççe "Uzay Kapsülü" adındaki bu minik oyun, bunu başarıyor.



XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.



Europa Universalis 4
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.

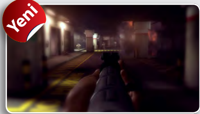


Civilization V: Brave New World
PC
Civilization'a dokuz yeni ırk, uluslararası ticaret ve kültürle oyunu kazanma imkanını ekleyen Brave New World, tüm Civ oyuncularının alması gereken bir eklenti.

Klasik


Star Control 3
PC
Bir uzay strateji oyununun süper bir hikayeyle harmanlanması çok alışıldık bir durum değil. Star Control 3 bunu başarmıştı.

DVO & ONLINE

Yeni


Insurgency
PC
Source modluğundan oyunluğa terfi eden Insurgency, Counter-Strike'a benzese de gerçekçi oynanışıyla dikkat çekiyor.



World of Warplanes
PC
Wargaming.NET'in ikinci bombası da hava sahamıza düştü: World of Warplanes, tankları hantal bulan oyuncuların gözbebeği olacak.



Path of Exile
PC
En az Diablo 2 kadar başarılı bir hack'n'slash oyunu olan Path of Exile, son versiyonuyla karşımızda. İnanılmaz bir yetenek ağacı var!



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Final Fantasy 14:A Realm Reborn
PC, PS3
Oyun dünyasında ilk defa "kötü" çıktığı için öldürülen ve yeniden, bu sefer çok daha iyi olarak "doğan" bir online diyara şahit oluyoruz.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



Forza Motorsport 5
Xbox One
Tüm zamanların en gelişmiş yarış oyunu diyebilir miyiz? Bence deriz!



Need for Speed Rivals
PC, PS4, PS3, Xbox One, 360
Need for Speed serisinin giderek Burnout'a benzediği seriden sonra, kendine özgü bir oyun haline gelmiş. Ama yine de...



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yalnız biraz yarım döndü, tek kişilik modu yıl sonunda çıkıyor :)

Klasik


NFS: Porcshe Unleashed
PC, PS1
Kimilerine göre gelmiş geçmiş en iyi Need for Speed oyunudur kendisi.

AYIN ALTIN OYUNU



Yok!

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Mart kapıdan baktırırken kafanıza denk gelebilecek oyun kolilerine aman dikkat! Bu kadar çok oyun kafa yarabilir!

MART '14	
Atelier Escha & Logy: Alchemists of the Dusk Sky	PS3
Battlefield 4: Second Assault	PC
Dark Souls II	PC, PS3, 360
Deception IV: Blood Ties	PS3, PSVita
Diablo III: Reaper of Souls	PC
Final Fantasy X/X-2 HD Remaster	PS3, PSVita
inFAMOUS Second Son	PS4
Men of War 2: Assault Squad Deluxe	PC
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes	PS4, PS3, Xbone, Xbox 360
Post Master	PC
Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney	3DS
South Park: The Stick of Truth	PC, PS3, 360
Stronghold Crusader 2	PC
The Witch and the Hundred Knights	PS3
TitanFall	PC, 360, Xbox One
Wargame: Red Dragon	PC
Yaiba: Ninja Gaiden Z	PS3, 360
Yoshi's New Island	3DS

NİSAN '14	
2014 FIFA World Cup Brazil	PS3, 360
Demon Gaze	PSVita
Farming Simulator 2014	PSV, 3DS
Lifeless Planet	PC
Realms of Arcania: Blade of Destiny	PS3, 360
Sorcery Saga: Curse of the Great Curry God	PSVita
Starpoint Gemini 2	PC
The Elder Scrolls Online	PC
Vector Thrust	PC

MAYIS '14	
Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl	3DS
God of War Collection	PSVita
Planetary Annihilation	PC
Sherlock Holmes: Crimes & Punishment	PC, PS4, PS3, 360
Star Lords	PC

SPOR & MENAJERLİK



FIFA 14
PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
Geçen yılın üstüne çok büyük yenilikler içermiyor FIFA 14. Bu noktadan sonra ileriye ancak yeni nesille gidebileceğini düşünüyoruz.



PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



Football Manager 2014
PC, Linux
Yine bünyesinde birçok yenilik barındıran FM serisinin son oyunu, bu kez Linux entegras-yonuyla gelmiş.

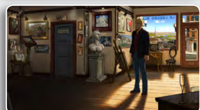
Klasik


Tony Hawk's Pro Skater 2
PC, PS1
Kaykay oyunu dediğin böyle olur! Tony abi emekli olmadan çok önce çıkan serisi türünün hala en iyisidir.

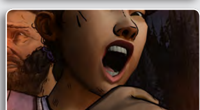
MACERA & BULMACA



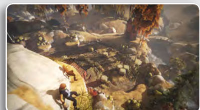
The Broken Age
PC
Tim Schaefer'in adventure'a geri dönüşü tekme tokat (Kickstarter) oldu. Beğeneni olduğu kadar sıradan bulan da var oyunu, ama devamı gelecek.



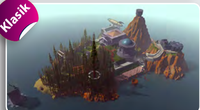
Broken Sword 5
PC
Adventure türünün geçmişte kalan ustalarından Revolution Games, bu oyunla muhteşem bir geri dönüş yapabilecek mi? Merakla izliyoruz.



The Walking Dead: Season Two
PC, PS3, Xbox 360, iOS
Telltale'in muhteşem oyunu The Walking Dead, ikinci sezonuyla devam ediyor. Daha ilk bölümden yumruklar boğazımızda takılmaya başladı bile.



Brothers: A Tale of Two Sons
PC, Xbox 360
İki kardeşin sözsüz ama çok duygusal macerasını anlatan Brothers, son ayların en heyecan verici sürprizi oldu.

Klasik


Myst
PC
PC'deki ilk CD oyunlarımızdan olan Myst, bize bambaşka dünyaların kapısını açmıştı. Kitaplar içinde muhteşem bir evrendi.

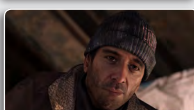
BİR GARİP OYUN



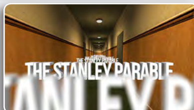
Nidhogg
PC
Bu garip görünüşlü oyun, iki kişi aynı bilgisayarda oynayacağınız en eğlenceli oyun olabilir! Kılıçları çekin ve dövüşe girişin.



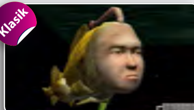
Olli Olli
PS Vita
Saçbaş yoldurma konusunda Super Meat Boy'la yarışacak, 2 boyutlu bu kaykay oyununu "ben zoru severim" diyenlere tavsiye ederim.



Beyond: Two Souls
PS3
"Bu bir film mi, yoksa oyun mu?" tartışmaları süredursun, Beyond'u tecrübe eden herkes hayran kalıyor. Mutlaka deneyin.



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.

Klasik


Seaman
Dreamcast
Sanal hayvan yetiştirdiğiniz birçok oyun oynamışsınızdır, ama sesle yönetilen, insan suratlı ve ev ahalisine "aslan" bir yaratık? Hâlâ benzeri yapılamadı.

THE WIND RISES

YUKARIYA DUYULAN TUTKU

Miyazaki'nin uçma eylemine karşı olan aşkı her zaman başka olmuştur. *Nausicaa*'dan *Kiki*'ye, *Spirited Away*'den *Laputa*'ya, ve tabii *Porco Rosso*'ya, insanın (ya da insanımsıların) özgürlüğünün ya da özgürleşme isteğinin simgesi olarak uçmayı neredeyse bütün filmlerinde çoğu zaman yardımcı bir tema olarak da olsa ele aldı. Miyazaki uçmayı *Porco Rosso*'dakinden bile daha fazla merkeze oturtuyor, daha büyük bir tutkuyla ele alıyor bu sefer.

Benzer şeyler "aşk" için de geçerli. Son derece naif bir şekilde işlenen romantizm de Miyazaki Usta'nın filmlerinde ana hikâyeyi ve karakter gelişimlerini destekleyecek bir yan öğeydi. Ama şimdi, ilk kez bir "*aşk filmi*" olarak bile tanımlanabilecek bir yapımla çıkıyor karşımıza.

Kısacası Miyazaki, 73'ü bulmuş yaşına rağmen kendi tarzınca yeni şeyler deniyor. Filmin bizden önce gösterildiği ülkelerden gelen yorumlara göz attığımızda da görebiliyoruz ki bunda da son derece başarılı oluyor.

Miyazaki'nin eski bir kısa hikâye olan *The Wind Has Risen*'dan esinlenerek yazdığı mangasından uyarladığı The Wind Rises, 2. Dünya Savaşı'nda kullanılan ünlü **A5M** ve **A6M Zero** uçaklarının tasarımcısı **Jirou Horikoshi**'nin, gerçek olaylara bir yere kadar bağlı kalınarak hazırlanmış biyografisi. Hikâye, Jirou'nun çocukluğunda başlayıp hayatının farklı dönemlerini anlatarak devam ediyor. Dönemin ünlü havacılık mühendisi, İtalyan Caproni'den ilham alan Jirou'nun en büyük hayali uçaklar yapıp uçmaktır. Miyop olduğundan uçma hayalini bir kenara bırakıp tasarımcılığa yönelir. Gençliğinin bir döneminde **Naoko** isimli tüberküloz hastası bir kızla karşılaşır ve birbirlerine âşık olurlar. Jirou'dan güç alan Naoko hastalığını yenmek için, Naoko'dan güç alan Jirou da hayallerinin peşinden koşmak için elinden geleni yapar.

Film izleyicilerden büyük övgüler almasının yanı sıra çok sayıda da ödüle aday gösterildi ve kimisini de aldı. Altın Küre'de En İyi Yabancı Film'e aday olmakla yetindi. En İyi Animasyon Film Oscar'ına da aday olmuş durumda. Kazanacak mı, göreceğiz.

The Wind Rises, kaliteli bir yapım olmasıyla övülse de savaş araçları tasarlayan birini konu edinmesiyle de bazı topluluklarca eleştirilmekte. Miyazaki bu konuda şöyle söylüyor: "*Savaş hakkında çok karışık duygular içerisindeyim. Ama Zero uçaklarının Japonların gurur duyabileceği birkaç şeyden biri olduğunu düşünüyorum. Uçaklar da onları uçuran pilotlar da çok önemliydi.*"

Miyazaki, The Wind Rises'ın son film yönetmenliği olduğunu duyurmuştu ama öyle olmayabileceği yönünde de söylentiler bulunuyor. Son olsun veya olmasın yapılmış en iyi anime filmlerinden biri olacağını tahmin ettiğim The Wind Rises'ı ülkemiz sinema salonlarında izleme keyfine varmak için gün sayıyorum. **-Ömer**



Kamikaze

Jirou Horikoshi'nin tasarladığı uçaklar A5M ve A6M, 2. Dünya Savaşı'nda yoğunlukla kullanılmış, özellikle A6M ilk dönemlerindeki 12'ye 1'lik çatışmada başarılı olma oranı ile efsaneleşmişti. Ama Japonlar, Müttefiklerin teknolojik ilerleme hızına erişemeyince hava hâkimiyetini giderek kaybetti. Bu nedenle yine bu uçakların yoğunlukla kullanıldığı, patlayıcı dolu bir şekilde uçarak direkt olarak deniz taşıtlarına girilen ve doğal olarak pilotun da öldüğü kamikaze (kutsal rüzgâr) operasyonları başlatıldı. Samuraylar döneminden gelen Bushido öğretisine paralel olarak yenilgi ya da esaret yerine ölmeyi tercih eden pilotlar da memnuniyetle operasyona dâhil oldu.

2. Dünya Savaşı'nda yaklaşık 4000 kamikaze girişimi oldu, bunların %14'ü başarıya ulaştı, 50'ye yakın Müttefik deniz taşıtı yok edildi.

Enteresan bir not:

Filmde Jirou'yu, doğru düzgün seslendirme tecrübesi olmayan, Evangelion'ın efsane yönetmeni Hideaki Anno'nun seslendirdiğini biliyor muydunuz?



II. Dünya Savaşı'na Dokunan Animeler

Japon tarihinin en önemli zamanlarından biri olmasına rağmen II. Dünya Savaşı dönemi nedense animelerde nispeten az işlenir. Ama o az sayıdaki animenin içinden öyle yapımlar çıkmıştır ki...



Grave of the Fireflies

Gerçek bir Studio Ghibli efsanesi. Isao Takahata'nın yönetmenliğini yaptığı film 2. Dünya Savaşı sırasında yetim kalmış bir abi-kardeşin zorlu hayat şartlarında ve bu zorlukların değiştirdiği insanların arasında hayatta kalma mücadelesini konu alıyor. Tarihin en fazla gözyaşı döktüren animeleri listesinin en tepesine oynar.



Rainbow

Tam olarak savaş döneminde geçmese de savaşın sonrasında ortaya çıkan sert düzende suç işleyip ıslahhaneye gönderilen 7 gencin acıklı yaşama tutunma öyküsü. Serttir. Savaş sonrasında yaşayan insanların belki de savaşanlardan bile daha çok acı çektiğini düşündürür.



Barefoot Gen

Hiroshima sebebi bilinmeyen bir şekilde düşman tarafından hedef alınmamış, savaş ile nispeten alakasız bir şekilde yaşamaya devam ediyordur. Gen de ailesiyle yaşayan normal bir çocuktur. Ta ki 6 Ağustos 1945 gününe kadar...



The Cockpit

3 farklı hikâyenin anlatıldığı ve 3 farklı yönetmenin çektiği 3 bölümlük bir Ova serisi. Uçak temasıyla The Wind Rises'ı andırıyor. Savaş sırasında zor kararlar vermek zorunda kalan sıradan pilotların küçük ama etkileyici hikâyelerini konu ediniyor.



Zipang

Zipang'da karakterler zaman yolculuğu yaparak kendilerini 1942 yılında gerçekleşen Midway Savaşı'nda buluyor. Gerçeklerle nispeten ilgisiz bir ilerleyişe sahip ama alternatif bir 2. Dünya Savaşı yorumu izlemek ister iseniz son derece başarılı bir seri.



Hetalia

İşi biraz sulandırmak isterseniz aradığınızı Hetalia'da bulabilirsiniz. Değişik bir kafası olan seride her bir ülkeyi temsil eden enteresan bir karakter var ve 2. Dünya Savaşı dönemindeki diplomatik ilişkiler tuhaf diyaloglara dönüştürülüyor. Türkiye de var hatta.



DRACON İZMİR VOL. II

ÜLKEDE NE KADAR ÇOK ANİME, COSPLAY VE OYUNSEVER VARMIŞ

Dracon bu sene 1-2 Şubat tarihinde İzmir Fatih Koleji'nde ikinci defa düzenlen, temelinde cosplay barındıran bir alt-kültür etkinliği. Açık konuşayım, cosplay'e çok düşkün biri değilim. Merhaba merhaba o kadar. Ama "*Abi etkinlikte retro oyun köşesi de var*" haberini alır almaz kız arkadaşımın elinden tuttuğum gibi kendimi etkinliğe attım kendimi. Ve sanırım seneye de aynen oradayım.

Şöyle ki, içeriye adımınızı atar atmaz kendinizi sanki bir anime, manga ve video oyunları dünyasında bulu-yorsunuz. Lakin onca farklı kıyafet ve karaktere rağmen selam verdiğiniz anda çevrenizdeki herkesle aslında aynı dili konuştuğunuzu görmek çok güzel. Sonuçta insanın etrafında her gün samuray kadınlar ve Iron Man, Spider-Man gibi kahramanlar olmuyor.

Benden de beklediğiniz üzere soluğu derhal içersinde **NES, Genesis** ve **PSX** bulunan *Retro* odasında aldım. Ayıptır söylemesi ben *King of Fighters*'da milleti feci derecede sopalayıp, kız arkadaşımla da *Golden Axe* atarken o esnada yan odalarda bağırış çağırış içerisinde *Mortal Kombat* ve *Half Life* turnuvaları dönüyordu. Ve ilgi inanın beklediğimden çok daha fazlaydı. Gün boyunca süren define avını da unutmamak lazım tabi.

Derken konferans salonunda Efe Aydal'ın hazırladığı *Fallout* dizisinin üçüncü bölümü yayınlandı ve ardından da alt-kültür üzerine salondaki herkesin katılabileceği minik bir bilgi yarışması düzenlendi. Ben de anı olarak ufak bir ödül kazandım hatta. Böylesine yoğun bir etkinlik programında 5 dakika soluklanmaya hazırlandık ki bu sefer de etkinliğin en ağır topu başladı: Cosplay yarışması.

Büyük emeklerle hazırlanan kostümler giyildi ve yarışmacılar jüri karşısında değerlendirilmeye alınırken bir güzel ter döktüler. Her ne kadar ben katılamasam da yarışmanın finali ertesi gün yapıldı ve en iyi cosplayler ödüllendirildi. Tabi pek çok da yeni dostluklar edinildi. Ama siz cosplay yapın, yapmayın **Dracon** gibi etkinliklere mutlaka katılım derim. Yalnız olmadığını hissetmek eşsiz bir duygu çünkü. **-Emre**

Cosplay'e ilginiz olsun olmasın, bu tip etkinliklerde bulunmak kendinizi evinizde hissettiriyor.





KONTAKT 4

Bu sene de 15-16 Şubat tarihlerinde gerçekleşen, her ne kadar "*alt kültür*" kisvesinde toplasak da artık gümbür gümbür popüler kültür olarak genelleyebileceğimiz hobilere ev sahipliği yapan bir etkinlik vardı (*Tabii Muhteşem Yüzyıl'ı genel kültürden sayıyorsanız, bilemiyorum*). Kendilerinin adı **Kontakt 4** hatta.

Türkiye Alt Kültür Topluluğu'nun gerçekleştirdiği etkinlik, böylece dördüncüsünü de geride bıraktı. İstanbul Yıldız Teknik Üniversitesi Davutpaşa Kampüsü'nde iki gün boyunca cosplay'e, kutu oyunlarına, masaüstü FRP'lere, açılan ve içinde güzel cicilerin bulunduğu standlara doydu.

Yalnız bütün bu eğlencelik kısımların yanında Kontakt 4'ün seminerlere yönelik ilgisi de mümkün olduğunca canlı tutulmaya çalışıldı. Gerçi ilgiyi o tarafa yürütmek, bu sene ne yazık ki biraz zordu. Nihayetinde seminerler ya da ana sahnede olan küçücük konser pek seyirci toplayamadı. Ama eğer katılma şansına eriştiyseniz, çizgi romanlardan oyun kültürüne birçok konuda farklı fikirler duymak için iyi bir yer Kontakt.

Kişisel bir buruklukla, masaüstü FRP oyunlarının azlığından dem vurabilirim belki. Çünkü bu etkinlik günbegün daha çok cosplay merkezli oluyor ki bunda yanlış hiçbir şey yok. Sadece diğer kavramları daha etraflıca kavrayabilecek alan olsa, masalar iyice genişlese, hayat bayram olsaydı.

O değil de, ikinci gün perdesi üstünden kalkan bir de *Batmobil* vardı. Güzeldi. Ama OGZ ekibinin favorisi *King of Fighters '98* idi. Çetin geçti maçlar, sormayın hiç. **-Sarp**







ELVEDA *STAR WARS EXPANDED UNIVERSE*, ŞİMDİLİK



Bu haberi nasıl vereceğimi bilmiyorum, çünkü insanın içini burkuyor resmen. Görünüşe göre şimdilik Star Wars'un *Expanded Universe*'i ile ilgili ortalıkta figür göremeyeceğiz.

New York'ta düzenlenen **Toy Fair**'da herhangi bir EU figürünün görülememesi insanları biraz şüpheye düşürmüştü zaten. Bir de bunun üstüne **Lucasfilm Ltd.**'nin **Hasbro**'yu yönlendirme bilgisi *JediTempleArchives* sitesindeki bir kaynaktan çıkınca, bağlantıyı kurmak kolaylaştı. Daha önce direktifi verilmiş Bastila Shan, Darth Malgus, Republic Trooper ve Starkiller'lar dışında üretimin yapılmayacağı bilgisi şöyle bir alıntıyla bitiriliyor.

"Bir daha Jaina Solo, Jacen Solo veya başka bir Comic Pack'in üretilip koleksiyon seviyesinde sunulmasını falan beklemeyin."

Tabii bu kararlar **Episode VII** öncesinde odağı belirlemek için sunulmuş olabilir. Hemen karalar bağlayıp "*EU öldü!*" demek istemiyorum. Ama Disney'in EU'yu hikâye olarak tanımaması bu bilgiyle birleşince bunu ölümü ilan etmekten daha mantıklı bir hareket görünmüyor. Yine de umut var hep, belki geri dönerler. Güç kadimdir, belli olmaz. **-Sarp**

ANİMA OKUL KAPILARINI AÇTI!



TÜRK GENCİNİN bazı ilgi alanları ve bu alanlar doğrultusunda geliştirdikleri yeteneklerini profesyonel bir sıfata kavuşturması "bazen" zor oluyor. Özellikle **animasyon, dijital sanatlar, görsel efekt, 3D modelleme** gibi ilgi alanlarına yönelik bir eğitim alamamak ve bir diploma sahibi olamamak hem öğrencilerin hem de profesyonel çalışmak isteyen şirketlerin elini ayağını bağlıyor. Ama artık gençlerin bu kariyer hayalini gerçekleştirmesini sağlayacak sıcak ve eğlenceli bir eğitim kurumu var; **Anima Okul!**

Sezgin Öztürk, Ceyhan Kapusuz, Mustafa Gündem gibi işinin ehli genç eğitmenlerin bir araya gelip kurduğu ve ders verdiği okul Beşiktaş'ta 10 kişilik sınıflarda eğitim hayatına başladı. 3D animasyon, karakter tasarımı, görsel efekt, modelleme gibi konularda *3-6 aylık* eğitim programlarına katılmanız mümkün. Film prodüksiyon şirketlerinin, oyun sektörünün ve animasyon işlerini yeni yeni kabullenen reklam sektörünün gittikçe büyüdüğü ülkemizde vasıflı eleman açığını kapatmayı hedefleyen Anima Okul, yeteneğinizi geliştirmekte ya da sizi sıfırdan eğitmekte oldukça iddialı bir görüntü çiziyor. *!f 2014, Turkcell Superonline* gibi markaların renkli işlerinden tanıdığımız **Anima İstanbul** tarafından kurulan okul, yıl boyunca yerli ve yabancı konukların katılacağı seminerlere de ev sahipliği yapacak. Bu konularda kariyer hedefleriniz varsa yolun sizin için biraz daha aydınlandığını söyleyebiliriz. **-Pozan**





ELLEN PAGE'DEN EŞCİNSEL AÇIKLAMASI



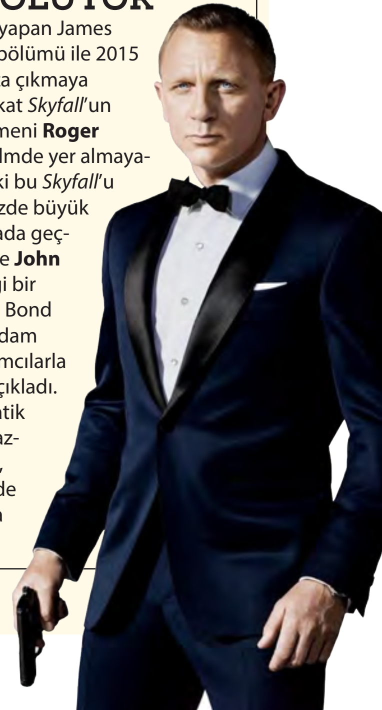
Juno, Inception ve *Beyond Two Souls* gibi yapımlardan tanıdığımız, 26 yaşındaki genç ve güzel aktris **Ellen Page**, Los Angeles'ta katıldığı bir LGBT konferansında eşcinsel olduğunu açıkladı. Yıllardır bunu saklamak zorunda kaldığını ve bu konuda yaşadığı rahatsızlıkları muhteşem ve ilham verici bir konuşma eşliğinde anlatan aktris salonda dakikalarca ayakta alkışlandı. Bu cesaretini biz de takdir ediyoruz.



ÇİZGİ ROMAN SİNEMATİK EVRENLERİNDE YENİ ROLLER

Superman VS. Batman olarak anılan DC filminde merak edilen rolleri kimin oynayacağı sonunda açıklık kazandı. Filmde Superman'in can düşmanı olan sofistike kötü **Lex Luthor**'u genç oyuncu **Jesse Eisinberg** canlandıracak. Batman'in herşeyi **Alfred** rolünü ise **Jeremy Irons** üstlenecek. Marvel evreninde de sürpriz bir oyuncu var. *Avengers: Age of Ultron* filminde yeni karakter **Vision** rolünü aynı evrende **Jarvis**'i seslendiren **Paul Bettany** canlandıracak. Bu seçimde gizemli **Joss Whedon** kokuları alıyoruz.

JAMES BOND CEPHESİNDE NELER OLUYOR



Skyfall ile zirve yapan James Bond serisi 24. bölümü ile 2015 yılında karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Fakat *Skyfall*'un görüntü yönetmeni **Roger Deakins** yeni filmde yer almayacağını açıkladı ki bu *Skyfall*'u düşündüğümüzde büyük bir kayıp. Bu arada geçtiğimiz günlerde **John Travolta** verdiği bir röportajda yeni Bond filminde kötü adam olmak için yapımcılarla görüştüğünü açıkladı. Kendisi karizmatik kötü rollerine fazlasıyla yakışıyor, Bond filminde de sırıtmayacağına eminiz.

DARTH REVAN

Daha Önce Sith idim, Şimdi Jedi'ım!

Bir insan, koca bir galaksiye kendisinden daha ne kadar verebilir acaba? Konu Star Wars olduğunda deyimleri "insan" kelimesiyle kullanmak ne de komik kaçıyor. Ama durum, burada farklı. Çünkü Revan, hangi ünvanıyla ele alırsanız alın temelde ortalama yüz hatlarına sahip, ince yapılı, kahverengi gözlere ve omuz yüksekliğinde saçlara sahip bir insan. Üstelik dolu dolu da yaşamış, yaşamaya devam eden birisi.

Pasifistliğe Savaç Açan Kişi Olmak

Kişisel becerileri zaten ortalamanın üstünde olan bu karaktere Aydınlık ve Karanlık Taraf arasında mekik dokutan olaylar dizisi, aslında Mandalorian Savaşları ile başlar. Mace Windu'nun bin yıllar sonra dediği gibi *"Jedi'lar barışın savunucularıdır, asker değil."* Ama kitleler katledilir, gezegenlerdeki yaşam soykırım derecesinde silinirken nasıl olduğunuz yerde durabilirsiniz ki?

İşte bu pasifist tavrın kendisinden rahatsız olan bir Jedi Şövalyesi kendi bildiğini okuyup düzen içindekileri kışkırtır ve aslında liderlik özellikleri fark edilen Revan, bu şekilde kimliğini bulmuş olur. Çünkü zaten ismi de Revanchist'lerden, Galaktik Cumhuriyet'e yardım eden bağımsız Jedi'lardan gelmektedir. Ama Revan savaşın başındaki kişi olan Mandalore The Ultimate'ı öldürdüğünde, aslında perde yeni yeni aralanmaktadır. Çünkü asıl düşmanın varlığı ancak piyonun devrilmesiyle gösterir kendisini.

Diğer Tarafla İlk Temas

Zaten Revan'ın çelişkilerle dolu yaşamı Mandalorian Savaşları'nda temellenmiş olsa da büyük inşayı Bilinmeyen Bölgeler'e yapılan esrarengiz bir yolculukla gerçekleştirir.

Bir Jedi Şövalyesi olarak gider Revan ve arkadaşı Arek, bambaşka kimliklerle geri dönerler. Onlar artık Darth Revan ve Darth Malak'tır, üstelik Revan artık Mandalorian Savaşları'nda dişi bir Mandalore'un cesedinden aldığı maskeyle tanınmaktadır. Galaksiyi kurtarmak için ideallerinden vazgeçen ikili, şimdi galaksiye ölümü getirmek için yeni bir yol çizmişlerdir.

Bunun sonrasında kaybolan bir hafıza, hayatının aşkı olacak olan Bastila Shan ile kimliğini tekrar keşfetmesi ve bir zamanlar silah arkadaşı olan Darth Malak'ın peşinde düşmelerine sebep olan bir macera gelir.

Bu macera iki yönden önemlidir. İlk olarak Rakata'lar hakkında bildiklerimizin temelini oluştururlar. Geçmişe dair, bizden önce gelenlerin keşfi hep heyecan vericidir ne de olsa.

İkinci maddede Güç'ü bilen ama farklı noktalarında gezinmiş bir karakterin, bu bilgiye rağmen dar bir tanım kutusuna sığmasına şahit oluruz. Öğrenilenler bakidir, geri alınamaz. O nedenle Revan, Darth Malak'ı öldürüp sevdiği kadının yanına döndüğünde bile, uzaklarda tahtında oturan bir Sith İmparatoru'nun varlığını unutamaz. Aynı Karanlık Taraf'ın ona kazandırdıklarını unutamadığı gibi. Bu nedenledir ki Revan asla Konsey'de bir koltuğu kabul etmez. Konsey de onun öğretilerini dinlemeye yanaşmaz.

Bütün bu gelişmeler Revan'ın zihninin geçmiş tarafından sürekli taciz edilmesiyle birleşince, efsanevi Güç kullanıcısı hamile eşini bırakıp Bilinmeyen Bölgeler'e yolculuğa çıkar tekrar. *"Bunu doğmamış çocuğumuz ve onun çocukları için yapıyorum"* der Bastila'ya, *"Biz kötülüğü görecek kadar yaşamayabiliriz ama onlar mutlaka görecektir."*

Ama Revan da yaşayacak ve görecektir. Çünkü Sith İmparatoru'nu alt etmek, yanında Sürgün Jedi ve Sith Lordu Scourge olsa bile kolay değildir. Bu da Revan'ın 300 yıldan fazla esaretine, zihinsel bütünlüğünün yıkılmaya yaklaşmasına yol açar. Ama Sürgün Jedi onun bir şekilde yanında olup, yaralarını tedavi etmesine ve zihinsel dengeyi bir şekilde kurmasına yardımcı olur. Zaten Güç'ün dehlizlerinde gezmeye alışkın Revan dışında bu süreci kaç kişi kaldırabilir ki?

Hikâyesi başka bir ortadan kaybolmayla sonuçlanmış gibi gözükse de, Revan gerek Dromund Kaas'ta onu takip eden mezhebiyle, gerek Mustafar'da binlerce yıl sonra bile görebileceğimiz yol arkadaşı HK-47 ile, gerekse güce dair ortaya koydukların bıraktığı izlerle varlığını sürdürüyor. Üstelik fiziksel hayatının da sonuna gelindiğini hiç sanmıyorum. **-Sarp**



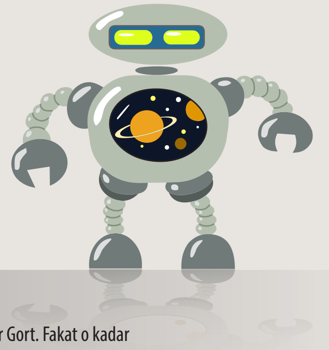
DARTH REVAN'IN KİMLİK PROBLEMLERİ

Darth Revan ilk kez karşımıza Knights of the Old Republic oyununda çıktığı için, Bioware'ın sunduğu seçenekler sebebiyle cinsiyeti, görünüşü ve geçmişinde sahip olduğu sınıfı değiştirilebiliyordu. Her ne kadar bu kafa karışıklığına yol açsa da, diğer "canon" sayılan oyun karakterleri gibi Revan'ın da bir varsayılan hâli var.

Sizin oyunu oynarkenki tercihinize bakılmaktısın, Darth Revan erkek olarak belirlenmiş durumda. Serinin ikinci oyunu olan KoTOR II: Sith Lords'da oynadığımız Sürgün Jedi ise bir kadın. Hatta kendisinin adı Meetra Surik. Son bir nokta, Mandalorian Savaşlarında Surik, Revan'ın kumandanıdır. Yani ikilinin tanışması aslında Revan'ın Sith kimliğine bürünmesinden öncesine dayanır.

TOP 10 / Unutulmaz Robotlar

Her işe yardımcı olacak, şikayet etmeyecek, bizim yerimize yorulup bizim yerimize düşünecek hatta bazen yoldaşımız olacak bir alet yapmak en büyük hayallerimizden biri olmuştur. Gerçek hayatta, yapay zekaları olmasa da zor işlerimizi yaptırdığımız robotları çoktan icat ettik zaten. Ama bu robotların bir **Asimov** evreni kıvamına ne zaman geleceğini henüz bilemiyoruz. Günümüzde bu tür çalışmaları gördükçe aslında ilk düşündüğümüz şey *"böyle böyle bizi ele geçirecekler"* oluyor. İnkar etmeye gerek yok, bu gibi bir kader artık realist bir korkuya dönüştü bile. *"Ne de olsa istediğimiz zaman fişlerini çekeriz"* dediğimiz robotların fişleri olmayan kurgu dünyasındaki karakterlerine bir göz gezdirip analım istedik. **-Pozan**



10



Gort – The Day the Earth Stood Still / Film - 1951

Barışçıl uzaylı Klatuu'nun dünyamıza gelip esir alındığında kendisini kurtarması için çağırdığı dev robottur Gort. Fakat o kadar güçlü ve verilen emri yerine getirmeye heveslidir ki, Klatuu için dünyayı birbirine katar. Filin alt metni döneminin insanın yeni bir dünya savaşından hatta daha da beteri bu savaşın nükleer bir savaş olacağından duyduğu korkuya dayanır. Uzaydan gelen ortalığı yakıp yıkan bir robot ile bu mesaj ne kadar verilmiştir bilemeyiz ama Gort'a saygıda kusur edilmemesi gerektiğini çok iyi biliyoruz.

9

Ultron – The Avengers / Çizgi Roman - 1963

Henry Pym, nam-ı diğer **Ant-Man** tarafından yaratılan, zeka ve dayanıklılığını sürekli geliştirebilen Ultron, *Avengers*'ın en büyük düşmanlarındandır. Bu rahatsız robot insan ırkının hatta komple organik yaşamın aciz olduğunu, türlerin sona ermesi ve mekaniğin evreni ele geçirmesi gerektiğine inanır. Avengers tarafından tokatlansa da güçlenerek geri döner. Davasından vazgeçmeyen Ultron her ne kadar düşman bir kötü karakter olsa da çizgi roman aleminin robot kralı Sinba'dır.



8



David – A.I. / Film - 2001

Post apokaliptik ve fazlasıyla futuristik bir *Pinokyo* uyarlaması olan bu Steven Spielberg filminde, gerçek bir çocuk olma hayali kuran ve anne sevgisini en derinden hisseden bir android çocuktu David. *Altıncı His*'den sonra yıldızı parlayan Haley Joel Osment'in Küçük Emrah bakışları ile can verdiği acıların çocuğu android karakterinin hikayesi hepimizi üzmüştü. Sonsuza kadar annesini arayan ve kendisini gerçek bir çocuk zanneden bir robotun hikayesi kimi üzmez ki...

7

Marvin – The Hitchhiker's Guide to the Galaxy / Kitap - 1979

Tarihin belki yazılmış en güzel eseri olan *Otostopçunun Galaksi Rehberi*'nde yer alan Marvin, depresyonda olan bir robotun anlatımını yansıtır. Marvin o kadar depresifdir ki yanındaki her türlü elektronik v.b. aleti de depresyona sürükleyebilir. Tek istediği hayatı boyunca hiç bir şey yapmadan durmaktır ki bu isteğine Zaphod tarafından bir gezegende tam 976 milyar yıl unutularak kavuşmuştur fakat üstün zekası yüzünden çok fazla düşünmesi canını çıkmıştır. Tam bir rakı sofrası robotudur.



6



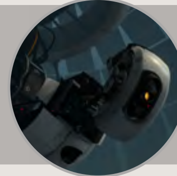
Cylonlar – Battlestar Galactica / Dizi - 1978

Allah'ın belaları. Bunların başka bir tanımı yoktur bana sorarsanız. Yapay zekaya sahip ve aslında insanlar tarafından yaratılmışlardır. Yani *"isyanım yaratana"* modunda dolaşır bu içi kötü dışı demir arkadaşlar. İnsan ırkını yetersiz, başarısız görüp uzaktan amcaları Ultron'a selam çakarlar. Tek istedikleri insan ırkını cezalandırmaktır, 2. nesil *Battlestar Galactica* dizisinde ete kemiğe bürünüp bu amaçlarına oldukça yaklaşmışlarsa da gerisi spoilerdır.

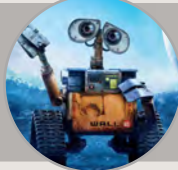
5

GLaDOS - Portal / Video Oyunu - 2007

Açılımı *"Genecit lifeform and disk operating system"*dir. Bu da bir nevi beladır. Black Mesa'da 80'lerde gerçekleştirilen **Portal** deneyleri esnasında geliştirilen bir çeşit işletim sistemidir aslında kendisi. Kötüdür ama süper karizmatiktir. Bir nevi Half-Life evreninin Joker'idir. Süper zekidir, sarkastiktir ve ona kıl olsanız da ne yazık ki çok etkileyicidir. Bir oyun karakterinin ötesindedir. Gerçi fazla yalnız olduğundan intihara meyilli de sayılır arada ama, o konuya girmeyelim en iyisi biz.



4



Wall-E / Film - 2008

Sevginin peşinden koşan bir robot daha. Wall-E dünyada tek başına kalmış bir çöp toplayıcı robottur. Yıllar geçmesine ve dünyada yaşam olmamasına rağmen programlandığı işi yapmaya devam eder. O yalnızlık duygusunun ne olduğunu bilmese de biz onun aslında ne kadar yalnız olduğunu ve öyle hissettiğini hemen anlarız. Bu yalnızlığı, uğruna peşinden uzaya kadar gideceği **EVE** isimli robotla tanışınca sonsuza kadar değiştecektir. Hem de insanlığın kaderi ile birlikte.

3

T-800 ve T-1000 – Terminator Serisi / Film - 1984 - 2009

John Connor'ı öldürmeye programlanıp gelecekten günümüze yollanan bu robotlar Terminator serisinin unutulmaz karakterleridir. **Arnold Schwarzenegger** ve **Robert Patrick** tarafından canlandırılan robotlar **Skynet** tarafından üretilmiştir. Kedi köpek kovalayınca yeteri kadar korkan insanlar olarak, bu süper güçlü ve siz öldürmeye progralanmış robotlar kovalayınca neler hissedeceğimizi düşünmemize ve filmin de başarısı ile bunu hissetmemize yol açmışlardır.



2



Optimus Prime – Transformers / Çizgi Karakter - 1984

Robot tarihinin en *onurlu, haysiyetli, karakter sahibi, barışçıl* ve *sevecen* robotudur. Autobotlar için bir baba figürüdür. Onun olduğu yerde adalet vardır. **Transformers** evreninin karizması, ağır topudur. Bilgedir, liderdir. Yaptıkları yapacaklarının garantisidir. **Peter Cullen**'in eşsiz sesi ile replikleri hafızalarımıza kazılmıştır. Günümüzde gerçek seçimlerde oy pusulalardan ismi çıkmaktadır. Dünya başkanı olsa gıkımı çıkartmam, adam gibi adam Optimus Prime!

1

R2-D2 ve C3PO – Star Wars / Film - 1977

Tarihin en on parmağında on marifet robot ikilisi, listemizin zirvesini diğer *"hurda yığınlarına"* bırakmıyor. Galaksiyi kurtarmak desen var, iletişim hizmeti desen mevcut, her türlü ırkla konuşmayı sağlayan dil bilgisi gani, yardımcı pilotluk desen zaten R2'dan iyisi yok galakside. Bilim kurgu dünyasına ve hepimizin geçmişine damgasını vurmuş olan bu eğlenceli kahramanları, çok çok uzak bir galakside ve bilinmeyen bir zamanda bile unutmak mümkün olmayacak.









CİHAN ENGİN

Dijital Sanatların Karanlık Yüzü

Bu ay avlanmak için kendi topraklarımıza geri döndük. Denizden uzaklaştıkça soğuyan ve gittikçe karanlıklaşan Anadolu topraklarında avlandık bu ay. Ankara'nın donuk, siyah ve derin atmosferinde pişmiş bir sanatçıyı tanıtacağız bu ay sizlere. Felaket senaryolarını, kasveti ve biraz da umudu bize dijital sanatlar ile anlatan bir yetenek var karşımızda, **Cihan Engin**.

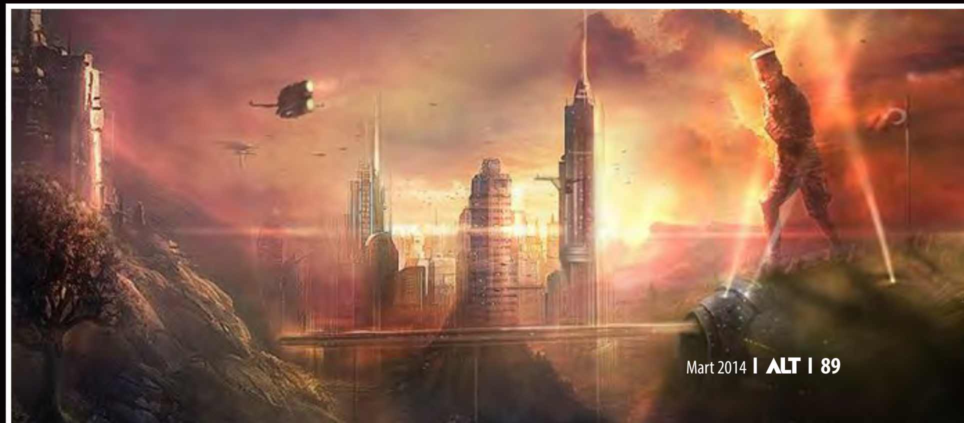
Dijitalin artık bir sanat aracı olduğu, kağıda çizilebilen birçok şeyin piksellere de dönüşebildiği bu teknoloji çağında, sanatına bir karakter ve ruh katabilmek ayrıca yetenek isteyen bir iş. Yaptıklarınız, hissettiklerinizin ve ruhunuzun bir yansıması ise ona bakıp sizi görmek çok daha kolay. Cihan'ın işlerine baktığım an müthiş yeteneğinin yanında tavır sahibi karakterini ve derinlerinde umut besleyen o karanlık insanı görmüştüm bile. Daha fazla araştırınca ve kendisini uzaktan da olsa tanıyınca yanılmadığımı anladım. Hem bu içtenlik hem de bu "cool" görüntü ürettiklerindeki etkileyiciliğin de yansımasıydı.

1982 doğumlu Cihan resim yeteneğini günümüz dijital sanatların teknolojisi ile birleştirerek tam olarak çağımızın sanatçısı olmuş durumda. Tablo da çiziyor, mobil oyunlarda karakter ve mekan tasarımları da yapıyor. Tabletde çizdiklerine dijital ortamda retouch yapıyor ve kendi tarzını yaratıyor. Manipüle ettiği gerçek fotoğrafları, elle çizilmiş tablolardan ayırmak oldukça güç. Onun işlerine göz gezdirdikten sonra nerede görseniz tanıyabileceğiniz bir tarza sahip olduğunu anlıyorsunuz.

Özellikle felaket sonrası Ankara çizimleri ve futuristik, gerçekçi, felsefi Atatürk serisi ile işlerine rast gelmiş olmanız mümkün. Çizimlerinde detaylara verdiği önem, *Tales of the Sanctuary* isimli tasarımlarını yaptığı mobil oyununda doruk noktasına ulaşmış durumda. Ellerindeki bu yeteneği sadece çizmek için değil ilizyon sanatları ve gitar çalmak için de kullanıyor. Ve bütün bunları profesyonel olarak yapıyor. Baştan aşağı sanat için doğmuş olan Cihan için yakın zamanda bu ülkenin sınırlarının kendisine yetmeyeceğini ve adını bir çok yerde duyuracağını düşünüyorum. **-Pozan**



"Dijitalin sanat olarak anıldığı altın çağında, işlerine karakter ve ruh katabilen bir yetenek..."



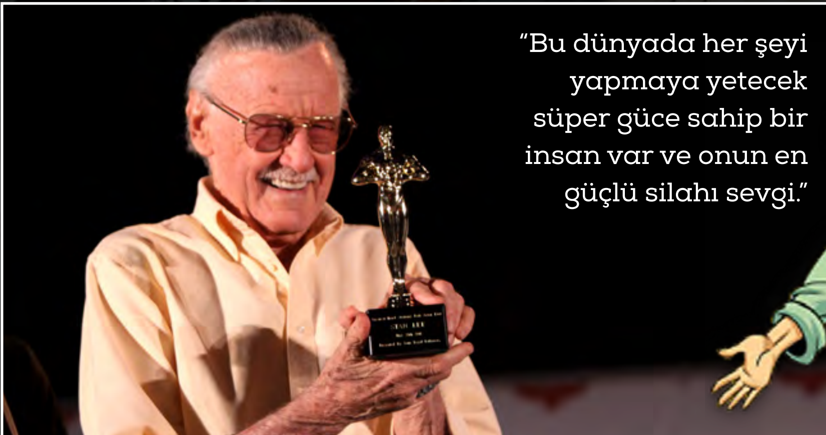
STAN LEE

Büyük Gücü Getiren Büyük Sorumluluk Değil, Bir Adam!

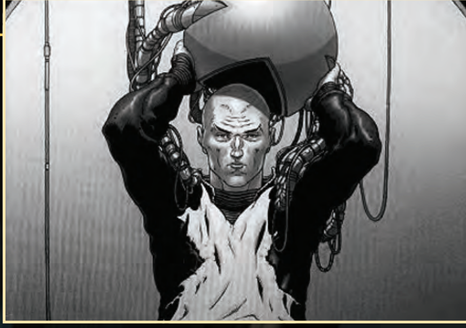
Eğer bir çizgi roman tutkunuysanız bu işe nasıl bulaştığınızı, elinize aldığınız ilk cildi/fasikülü hatırlıyor olma olasılığınız yüksek. Büyük ihtimâlle çocukluğun şaşkınlığı ve hevesidir insanı bu merete bağlayan. Kendiminkini anlatayım; sağda solda satılan bir çizgi romanı gözüme kestirip, çocukluğun getirdiği bezdirici inatla anne-babama aldırmak benzeri bir şey değildi. Tehlikenin yaklaştığını görmemişlerdi bile. Hani komşuların ya da akrabaların *"Bir işe yarasın"* diye sağa sola dağıttığı eski eşyalar olur ya? İşte o vesileyle yolunu bizim eve bulmuş bir yığın eski kitabın arasına köstebek gibi dalmış, ganimetim olan eski püskü bir kitabı zafer hissiyle çıkarmıştım. Kapağında **Ms. Marvel**, içinde günümüz popüler kahramanlarının gördüklerinde surat ekşitebilecekleri hâlleri, her hikâyenin başında ise bir tek cümle; **Stan Lee Presents**!

Çizgi roman okuma alışkanlığınız uzun zaman öncesine dayanıyorsa ya da tekrar basılan siyah beyaz ciltleri seviyorsanız, bu koşulların yanında bünyenizde Marvel sevgisini de barındırıyorsanız bu cümleyi görmemiş olmanız neredeyse imkânsız. Stan Lee kim peki? Neden her yerde ismini görüyoruz, neler başarmış, Amerika'nın en büyük çizgi roman şirketlerinden biri için nasıl bu kadar önemli bir kişi olabilmiş? Tabii ki ufak şeylerle başlayarak. 1922 yılında Stanley Martin Lieber adıyla New York'taki ufak bir ailenin ilk çocuğu olarak doğan Lee, filmler ve kitaplardan etkilenip hayalperest yapısını besleyerek yetişkinliğe yaklaşırken bir çizgi roman firmasına (*sonradan bugün bildiğimiz Marvel Comics haline gelecek firmaya*) asistan olarak giriyor. Başta ayak işleri yapsa da yazar olma konusundaki hırsıyla kendini geliştiriyor ve gerçek becerilerini sergilemeye başlıyor. Yıl 1941 olduğunda Marvel Comics tarihinde bir milat olarak adlandırabileceğimiz olay gerçekleşiyor ve bir diğer efsane Jack Kirby ile bir araya geliyor; bu olayla beraber önce baş editörlüğe, sonra da yayıncılığa yükselişi başlamış oluyor. Bu yükseliş sırasında ise çizgi romanların hazırlanış tekniklerinden, hitap ettiği kitlelere kadar (*yaşasın daha geniş kitlelere ulaşmak!*) pek çok şeyin değişmesinde önemli rol oynuyor.

Tabii kısa bir özetle Stan Lee'nin nasıl buralara geldiğini tamamıyla anlatmak mümkün değil. Bu kadar yaşlandıktan sonra bile hâlâ sevdiği işle uğraşan, farklı projelere imza atan, ama karakterlerinden konuşmaya geldiğinde hepimizden daha genç bir hale geliveren biri o. **Thor**'un uçmasının ardındaki mantığı anlatırken *"Sizin Superman neyle uçuyor bakayım?"* şeklindeki sevimli atarlarını dinleyebileceğiniz bir yaşlı adam. Bu yüzden çizgi roman sektöründe ne derece eşsiz bir konumda bulunduğunu anlatmak çok zor, bazen de şaşırtıcı derecede kolay. **-Onur**



"Bu dünyada her şeyi yapmaya yetecek süper güce sahip bir insan var ve onun en güçlü silahı sevgi."



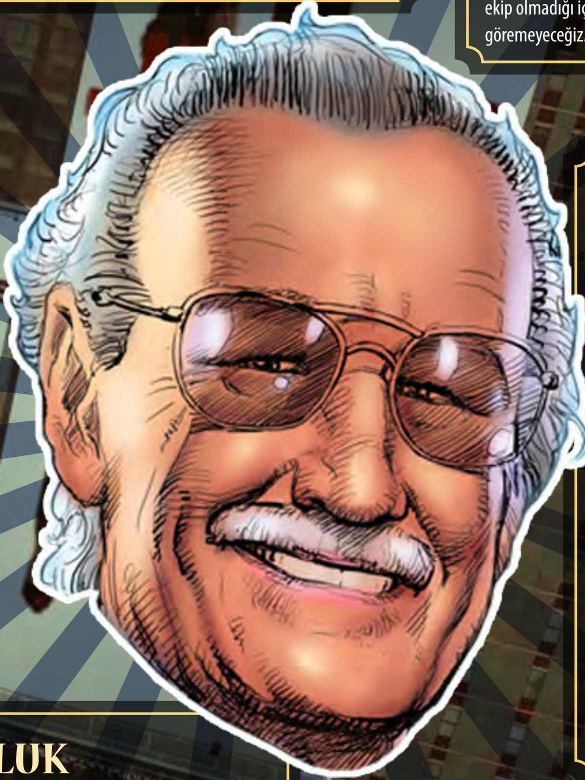
HER ŞEY MUTASYON YA DA GAMMA IŞINI DEMEK DEĞİL

Stan Lee yarattığı karakterlere eksiksiz güçler verip kolaya kaçmamıştır. Örneğin **Spider-man**'in tüm özelliklerini radyasyon etkisi olarak gösterip işin içinden çıkmamış(*ah Sam Raimi ah*), ağ fırlatıcılarını ve diğer ufak aletleri yapabilecek çok yönlülükte bir karakter olarak tasarlamıştır. **Charles Xavier**'ın güçlerini artırmak için *Cerebro*'dan faydalanması, **Cyclops**'un optik ışınlarını kontrol edebilmek için yakut kuvartzı vizörler kullanması da karakterlerin eksiklerini teknoloji ile kapatmasına örnektir.



CAMEO

Stan Lee'nin her taşın altından çıkmasının bir diğer ayağı da film cameoları. Bir iki istisna dışında(*Son dönem X-Men filmlerinde pek göremiyoruz kendisini örneğin*) kendi yarattığı karakterlerin filmlerinde boy göstermeye bayılan Lee, en son *LEGO Marvel Heroes*'da da bunu devam ettirerek yüzümüzü güldürmüştü. Hazır fragmanı da yayınlanmışken atlamadan geçmeyelim; kendi hayal gücünden çıkma bir ekip olmadığı için kendisini Guardians of the Galaxy'de göremeyeceğiz.





İÇİMİZDEN BİRİ OLAN SÜPER KAHRAMANLAR

Eskiden çizgi romanlar özellikle on yaş altı çocuklara yönelik, hiçbir problemi olmayan, fiziksel ve ruhsal bakımdan mükemmel kahramanlara sahipti. Sorunlarla karşılaşmayan, dolayısıyla karakter gelişiminden nasibini almadan hep sabit kalan ideal kahramanlar ile dolu ama olgunluktan uzak çizgi roman piyasasına dur diyecek bir kişi eninde sonunda olacaktı. Ki bu kişi Stan Lee oldu, bugün geçim derdiyle uğraşan bir Spider-Man, öfke problemiyle uğraşan bir Wolverine görebiliyorsak hepsi onun sayesinde.

SOSYAL SORUMLULUK

Stan Lee'nin endüstriye etkisi Marvel'ın büyümesinde büyük rol oynamak ve daha farklı karakter tiplemelerinin hayatımıza girmesini sağlamak değildi sadece. 1954 yılında kurulan **Comics Code Authority,** basılan çizgi romanların içeriğini denetleyen, eleştiri amaçlı bile olsa uyuşturucu, alkol gibi şeyleri resmedilmesini katı bir şekilde yasaklayan bir kuruluştu. Stan Lee ise 1971 yılında sağlık kuruluşlarının isteği üzerine **Spider-Man**'in 3 sayısında uyuşturucu kullanımını kötüleyen bir tema işledi ve bunun büyük takdirle kazanmasının ardından katı sansür kurallarının gevşetilmesine ön ayak oldu.







GİZEM YARATMAK(!)

Stan Lee'nin yarattığı karakterlere baktığımızda, pek çoğunda isim ve soy ismin aynı harfte başladığını görüyoruz; *Reed Richards, Sue Storm, Wade Wilson, Peter Parker, Stephen Strange, Bruce Banner, Otto Octavius, J. Jonah Jameson Jr, Matt Murdock, Curt Connors, Scott Summers, Warren Worhington*. İnsanlar bu özelliğinin altında bir şeyler arasa da kendisi sadece karakterlerin adını daha kolay hatırlayabilmek için böyle isimlendirme yaptığını söylemiştir. Zamanında kaç dergiyle birden uğraştığı düşünüldüğünde bu gayet normal.

THOR: THE DARK WORLD

EVET... YİNE MARVEL ARKADAŞLAR

Üst üste iki ay, burada **Chris Hemsworth** görmekten sıkılmış olabilirsiniz. Sıkılmayın. Adam işini iyi yapıyor işte, biz ne yapalım?

Gerçi ilk *Thor* filmini düşününce, Hemsworth'ün işini iyi yapmasının pek bir anlamı yoktu. İtiraf edelim, ilk *Thor* filmi olmadı be. Gerçi dönüp bakınca, *Iron Man* dışında ayakları yere basan bir başlagıç hikâyesi de görmedik. Ama *Iron Man* ikinci filmde gidonu aşağıya kırmışken, Thor tersini yapmış gibi görünüyor. İyi de yapmış aslında.

MARVEL evreninin bilinen kötülerinden Malekith var bu sefer spot ışıklarının altında. Odin'in babası Bor'un zamanında çenesini hafiften kırdığı **Malekith the Accused,** bu sefer torununa musallat oluyor. Tabii bunların sebebi, tetikleyicisi, arada kimlerin güme gittiği, hepsi filmin içinde ilk bir saat dolmadan kabak gibi önünüze sunuluyor. Dert etmeyin.

Bu kötü bir şey gibi görünebilir ama, izlediğiniz bir MARVEL hit aksiyon filmi. Aklınızdan çıkarmayın bunu. Zaten bunu kabullenince, filmin artı yönlerini fark etmeye başlıyorsunuz. Hem Hemsworth, hem Natalie Portman, hem de ön planda çok bulunmayan karakterler (Mesela Kat Dennings, canım o benim) başarılı bir sarmalın içindeler. Yönetmen **Alan Taylor** belki çok fazla filmin arkasında bulunmadı ama, *Game of Thrones*'tan *Lost*'a, *Mad Men*'den *The Sex and the City*'ye kadar dizileri olan bir şahsiyet.

Ama burada işin sırrı birazcık daha **Christopher Yost**'ta bitiyor. MARVEL evreninde bir dolu işe imza atmış olan bu senarist, karakterler arasındaki güzel etkileşimi sağlıyor. Çünkü filmi izleten şey ne görsel efektleri, ne mantıksal sorgulamaları, ne de varoluşa ve psikolojiye dair oluşturduğu sorular. Filmin amacı sizi iki saatliğine eğlendirmek. Bunu da dozunda mizah öğeleriyle, dengelenmiş aksiyon sahneleriyle, marşmelov kıvamında **Loki**'yle ve karakterlerine düzgünce bürünebilmiş oyuncularıyla yapmayı başarıyor.

Adamlar birkaç koldan size bir dünya sunuyor, aynı zaman diliminde başka açılarda neler olduğunu gösteriyorlar. Sırf bu sebeple bile, MARVEL seven bir insanın bu filmi kaçırmaması gerekli. Üstelik, ilki gibi harcadığınız zamana üzülmüyorsunuz da. E daha ne işte? **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU

İlkinden sonra adam olmaya daha yakın bir Thor var artık.

★★★★☆





KISKANIYORUM!

KARİZMATİK KÖTÜ KARDEŞ



"Atsan atılmaz, satsan satılmaz" denemez. Atmaya kıyamazsın. Enerjisi, havası o kadar yoğun ki karizmasından sana da sıçrar. Loki gibi kardeş olsun, kötüsü daha bir makbul arkadaş.

STEROİDLİ VÜCUT



Kabul, adamların işinin parçası spor, bizim için kolay değil. Ama bir erkek olarak bakıp, azıcık değerlendirmeye cesaret eden adam "*saygılar*" der işte. Buyurun, bu kolu. Kalanını koymaya içim elvermedi.

GELELİM SAÇLARA



Belki uzun saçı hâlâ sevdiğimdendir, belki kellik yüzünden kafamı kendim kazıdığımdandır, en çok bu koyuyor bana be. Hem gür, hem sağlıklı, hem adama yakışıyor, hem de her dem temiz yahu. Söylemeden edemeyeceğim; "*...çünkü siz buna değersiniz.*"

DALLAS BUYERS CLUB



Bir değişim hikayesi Dallas Buyers Club. AIDS hastalığına yakalanan **Ron Woodroof**'un gerçek yaşam hikayesinden yola çıkarak, çaresizliğin insanın içindeki kendisini dışarı çıkarmasını, kaçınılmaz sonun insanı nasıl da değiştirdiğini vurucu bir şekilde anlatmaya çalışıyor. Bunu da fazla dramatize etmeden, tamamen bir mesaj kaygısı taşımadan, ölüme yaklaşan insan doğasının bakış açısından göstermeye çalışıyor bizlere. 1986'da AIDS olan Woodroof'a 30 gün ömür biçiliyor ve dönemin **AIDS** ilacı olan **AZT** kullanması öneriliyor. İlaç kendisini daha beter yapıyor ve alternatif ilaçlara yöneliyor. Bu ilaçlar ile çok daha uzun bir ömür süren Ron, ilaçları kaçak bir şekilde ülkeye sokup AIDS hastaları arasında kurduğu klüpte satarak para kazanıyor. Sonrası ise ilaç sektörünün Woodroof üzerindeki gazabından ibaret.

AIDS, homofobi, kirli ilaç sektörü, adalet ve kapitalizm gibi konuların etrafında dolaşıyor fakat hiç birine burnunu fazla sokmadan oyuncu performanslarının arkasına saklanmış bir seyir zevki sunuyor bizlere DBC. İsterse bu konuları suyunu çıkartarak dramatize ederek 3 saatlik bir süreye de yayabilecekken, *C.R.A.Z.Y.* ve *Cafe de Flore* gibi iki harika filmi yazıp yöneten Fransız asıllı Kanada'lı yönetmen **Jean-Marc Vallee**'nin tam da kararını tutturduğu kadar vermek istediğini gösteriyor bize.

DBC 2013'ün en iyi filmlerinden biri ve aldığı Oscar adaylıklarını sonuna kadar hak ediyor. Bugüne kadarki bütün ödül törenlerinde **En iyi Erkek Oyuncu** ve **En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu** heykellerini evlerine götüren **Matthew McConaughey – Jared Leto** ikilisi büyük ihtimâlle Oscar heykelciğini de evlerine götürecekler. DBC sürükleyici ve sıkmayan bir film. Attığı tokatların şiddeti çok iyi ayarlanmış. Bahsettiği konulara ilginiz varsa ve ders niteliğinde oyuncu performansları görmek istiyorsanız kaçırmamalısınız. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Salya sümük ağlatmadan ve uzatmadan da ağır bir dram filmi çekmek mümkün.



UZAKTAN İZLEYİN



THE COUNSELOR

Ridley Scott'ın nüfus kağıdını kaybetmesi üzerine yaşadığı bir talihsizliğin eseri sanırım bu film. *Blade Runner*'ı, *Alien*'ı, *Gladiator*'u çeken bir adamın bu filmi çekmiş olması gerçekten imkansız. Ah be 2000'ler, sen bu yönetmenlere neler yaptın böyle? Ucuz bir uyuşturucu hikayesi, isimleri büyük oyuncuların küçük performansları ve berbat bir senaryo. Şu kadroyu elde hiç bir şey olmadan sete salsalardı daha iyi bir film çıkabilirdi. **-Pozan**

FROZEN



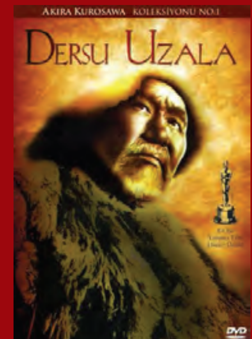
Hayır yaşlanmıyorsunuz, animasyonlar gerçekten gittikçe kötüleşiyor. Hele ki çizgi dünyalar konusunda yüzünüzü bir tek Amerika'ya çevirmişseniz animasyonun geleceği hakkında umudunuzu çoktan kaybetmiş olabilirsiniz. Fakat **Disney**, *Frozen* ile özellikle müzikal kalitesi ve akılda kalan karakterleri yardımıyla masalları kaliteli bir şekilde uyarlamaya kaldığı yerden devam ediyor. Aşkı, sevgiyi ve dostluğu Karlar Kraliçesi masalı üzerinden anlatan, eğlenceli ve "sıcak" animasyonlardan biri Frozen. Özellikle müzikler konusunda son yılların en güzel işi bile diyebiliriz. Harika başlayan ilk yarısındaki tempoyu, eğlenceyi ve duygu yoğunluğunu ikinci yarıda kaybetmese Disney'in son dönem başyapıtı bile olabilirmiş. İki kız kardeşin dramı, Olaf'ı ve "*true love*" odaklı sonu ile yılın kaçırılmayacak bir kaç animasyonundan biri. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

"Karlar düşer, düşer düşer ağlarım" şarkı sözünü daha iyi anlayacaksınız.



DERSU UZALA – AKIRA KUROSAWA (1975)



İnsanların doğayı keşfi, kar, buz ve soğuğa karşı yaşam mücadeleleri, ıssız ormanlarda yiyecek ve su arayışları, gece karanlığında yakılan kamp ateşleri etrafında dönen sohbetler ilgimi çeken konulardan olmuştur. Ünlü Japon yönetmen Kurosawa'nın **En İyi Yabancı Film** Oscar ödülünü kazanmış eseri, Dersu Uzala da ilgimi çeken bu konulardan oluşan, zengin görsellikte bir öykü sunuyor izleyiciye. 20. yüzyılın hemen başında, Rusya'nın doğusunda keşfe çıkan bir Rus askeri harita çizim birliği, mola verdikleri ilk gece, Moğol avcı, gizemli insan Dersu Uzala ile karşılaşır. Başlangıçta ilkel ve basit buldukları bu ilginç adamın doğa ile sağladığı mükemmele yakın uyum, cesaret ve derin bilgeliği karşısında şaşırır ve hayranlık duymaya başlarlar. '70'li yılların teknolojisiyle çekilmiş bu unutulmaz, etkileyici klasiği tüm sinemaseverlere, ılık bir fincan çay eşliğinde izlemelerini öneririm. **-Noyan**

BLACK SAILS

İSKELE ALABANDA

Tarihî temalı dizi yapmak farklı bir şey. İzleyiciler bu dizilerden yalnızca iyi bir hikâye, iyi bir anlatım beklemiyor. O dönemin dokusunu iyi yansıtan setler ve CGI'lar, dönemin silahlarıyla isabetli aksiyon sahneleri de bekliyor ki bunlar bile seyirciyi tatmin etmek konusunda yeterli olmayabiliyor. Bu dizilerin özenilerek hazırlanması, farklı bir dokunuşa sahip olması, ve de yıllar sonra saygıyla hatırlanacak bir dizi olmasına dair beklenti çağımızda geçen dizilerinden daha fazla.

Mesela *Deadwood* benim için öyledir. Dönemi iyi yansıtması bir tarafa eşsiz güzellikte, mükemmel yazılmış diyalogları, unutulmaz karakterleri vardır. *Spartacus, Da Vinci's Demons, Sopranos, Band of Brothers* gibi diziler de benzer şekillerde farklı dokunuşlarla unutulmaz olmayı başardılar. Peki, *Black Sails* yıllar sonra saygıyla hatırlanacak bir tarihî dizi mi? Pek o kadar da değil.

Sömürge devletlerden kendini soyutlamış, kendi kendini yöneten Nassau'da, Korsanlığın Altın Çağı'ndayız. Kaptan Flint, içinde inanılmaz büyük bir hazine taşıyan efsanevi **L'Urca de Lima** gemisini ele geçirmeyi kafasına koymuştur. Bu uğurda ipuçlarını takip etmeye çalıştığı için iyi vurgunlar yapamamış, tayfası arasında huzursuzluk başlamıştır. Bir taraftan bu huzursuzluğu yok etmeli, bir taraftan da elindeki en önemli ipucunu çalan hırsızı bulmalıdır. Nassau'nun yöneticileri, rakip korsanlar da işin içine girince hikâye kendi içinde oldukça çetrefilleşiyor aslında.

Black Sails'in ilginç bir hikâyesi ve karakterleri, dönemi iyi yansıtan bir atmosferi var. Yalnız tarihî temalı bir dizi deyince insan dönemin havasını daha fazla teneffüs etmek istiyor. Dizi çoğunlukla karakterlerin yakın çekimleriyle geçtiğinden Nassau'yu sindire sindire izleyemiyoruz. Denizleri, kumsalları vs. de fazla göremediğimizden korsanlığın doğasındaki özgürlük ve bağımsızlık hissini pek alamıyoruz (ilerleyen bölümlerde su görmekten bıkma ihtimâlimiz var tabii). Eh yazının başında değindiğim o "*özel dokunuş*" olayı da pek olmadığından, "*korsan temalı, eli yüzü düzgün bir şey yapalım, yeterli*" mantığının hâkim olduğunu görebiliyorsunuz.



Şahsen *One Piece, Pirates of the Caribbean* gibi yapımları özellikle sevdiğimden *Black Sails*'i keyifle izledim ve izlemeye devam edeceğim. Dizi güzel, ama hani bir klasik de olmayacak. Korsanlık temasına özel ilgisi olmayanlar izlemezse çok da bir şey kaybetmez.

Not: Şu John Silver karakteri her sırıtışında suratına tokadı yapıştırmak istiyorsanız bendensiniz. Bu kadar mı sinir bozucu bir gülüşü olur bir adamın yahu. – **Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU

Bir gün Jolly Roger'ı asıp denize açılmak isteyenler için

★★★★★



GERÇEK KORSANLAR



Black Sails tarihe uygun giden bir dizi değil ama içinde gerçek korsanlar da yer alıyor. Karizmatik Kaptan Charles Vane, eksantrik Calico Jack gibi. Tabii bir de Anne Bonny var ki gizem unsuru yoğun olmasa bile insanın merak duygusunu ister istemez kabartıyor kendisi. Bir de Karasakal'ın olduğu söyleniyor ama onun arkasında yatan gizemi ilk bölümü izlerken görürsünüz artık (kıps).

Castle

Ne Hakkında?

New York En Çok Satanlar Listesi'nde adı tekrar tekrar duyulan **Richard Castle**, polisiye romanlarına fikir versin diye teşkilatta kendine yer açtırır (*Alo Fatih?*). Bu iş ucundan aşka, bolca mizaha, azıcık aile dramasına ama çoğunlukla bölüm sonunda tatlıya bağlanan davalara gebe olur.

Neden İyi?

Nathan Fillon. *Serenity*'nin kaptanı resmen döktürüyor. Kate Beckett rolündeki Stana Katic sadece güzel değil, altı sezonda karakter gelişimini de iyi sunmayı başardı. Diğer yardımcı oyuncular da bir harika ama asıl bomba cinayetlerin romandan fırlamış temalarını altı sezondur kaliteyi düşürmeden sunabiliyor olmaları. Ha tabii, bir de etrafa sıkıştırılan *Firefly* referansları. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU

Bu tarz dizilerde kaliteyi sürdürmek alışılmışın dışındadır.

★★★★☆

The Following

Ne Hakkında?

Joe Carrol isimli eski edebiyat öğretmeni, sofistike seri katilin hapisten kaçıp, önceden temellerini attığı kendi gibi seri katil ya da potansiyel katilleri bir araya topladığı iletişim ağını yönetmesini ve zamanında kendisini hapise atan Ryan Hardy ile oynadığı kedi-fare oyununu anlatan bir dizi The Following.

Neden İyi?

Tek bir hikaye üzerinden ilerleyen tüm polisiye dizileri gibi bir diğer bölüm için insanı merak içinde bırakıyor. **Kevin Bacon** ve **James Purefoy** arasındaki derin temellere dayalı düşmanlık müthiş bir denge ile yansıtılmış. Carroll'ın kurduğu ve bütün ülkeye yayılan bu ağın yavaş yavaş bir tarikata dönüşmesi dizinin geleceği için büyük bir potansiyel teşkil ediyor. **Edgar Allan Poe** göndermeleri ise ayrı bir güzel. Geriye kalanların klişeler olmasına çok şaşırmıyoruz.**-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Hiç bir iyi yanı olmayan soğuk kanlı bir katile bile empati kurabileceğinizi düşünür müydünüz?

★★★☆☆

Hannibal

Ne Hakkında?

Bir yanda FBI için çalışan, empati kurma uzmanı, cinayetleri katilin gözünden tekrar yaşayarak çözmesiyle ünlü özel ajan **Will Graham**. Diğer yanda ülkenin önde gelen psikiyatristlerinden, insan etine karşı özel bir ilgisi olan **Dr. Hannibal Lecter**. Görünüşte Will'e yardım ediyormuş gibi görünüp FBI ile birlikte çalışan ve kimsenin seri katil olduğundan şüphelenmediği Hannibal bakalım yakayı ne zaman ele verecek?

Neden İyi?

Uzun zamandır bu kadar güzel mizansenlere sahip cinayet sahneleri görmemiştik. *Dexter*'ın 6. sezonunda Profesör Gellar'ın kurbanlarını hatırlayın ve onu üçle çarpın desem ne demek istediğimi anlayacaksınız. Hannibal'ı canlandıran **Mads Mikkelsen**'in karizmasını ve diğer herkesi parmağında oynatmasını izlemenin keyfini de ekleyin. 2. sezonu siz de iple çekeceksiniz. **-Eser**

EDİTÖRÜN NOTU

Anafikir: Hannibal size bir şey ikram ederse yemeden önce iki kere düşünün

★★★★★

HELIX

YİNE Mİ ZOMBİ?



Battlestar Galactica'nın yaratıcısı **Ronald D. Moore**, tekrar aklımızı başımızdan almak için *Helix* ile televizyon ekranlarına geri döndü. İyi de yaptı. *Helix*, Kuzey Kutbu'ndaki bir araştırma tesisinde ortaya çıkan salgını önlemeye çalışan bir grubun başından geçenleri, karanlık bir atmosfer ile anlatan bir bilim kurgu dizisi.

Tesiste yaşanan ölümler sonrasında alarma geçen orduda görevli özel bir birim, **CDC**'den (*Hastalık Kontrol ve Korunma Merkezi*) yardım ister. Kardeşinin de hastalar arasında olduğunu öğrenen ağır başlı doktorumuz Dr. Alan Farragut hemen olaya el koyar. Virüs ile ilgili ilk teşhis, yayılması durumunda bütün insanlığın sonunu getirebilecek olmasıdır.

Virüsün etkileri ilk gözlemlediğinizde, *Walking Dead*'in bilimkurgu versiyonunu mu izliyorum diye düşünebilirsiniz ama birkaç bölüm izledikten sonra, virüsün aslında ekibimizin en küçük sorunu olduğunu görüyorsunuz.

Şu ana kadar yayınlanan bölümlere bakarak, ilerleyen zamanda karakterlerin daha da derinine ineceklerini söylemek mümkün. Yani dizimiz salt aksiyon içermiyor ve muhtemelen bu çizgisi de değişmeyecek ama öyle bir ortamdaki yalnızlık hissini oldukça güzel yansıtıyorlar. Öyle ki dizinin intro'su ekrana geldiğinde çalan o sakin müzik dahi içinizi ürpertmeye yetiyor.

Eğer *Battlestar Galactica*'nın temposu sizi memnun ettiyse, *Helix*'i oldukça keyifli izleyeceğinize düşünüyorum ama aksiyon adamıyım ben diyorsanız, temposu biraz ağır gelebilir. Helix ile ilgili beni korkutan bazı şeyler var. Dizi çok fazla soru işareti bırakıyor. Evet, seyirci açısından merak uyandırması hoş bir şey ama bunlar cevaplanmadığı zaman izleyici kendini kandırılmış hissediyor. Geçmişte bunun örneğini *Lost* çok güzel yansıttı. Çok güzel sorular sordu ama bu sorulara cevap vermeyip "izleyiciye bırakıyoruz" demekle yetindi (*O senin cevapları alamaman, hıh*. -Pozan). Benzer bir olay Battlestar Galactica için de geçerli. Dizinin kendi içerisindeki mantık hatalarından bahsetmiyorum bile ama özellikle finalde cevaplanmamış önemli sorular vardı. Yapımcıların sadece biraz reyting almak uğruna, izleyici suiistimal etmesini rahatsız edici buluyorum. Umuyorum benzer bir durum Helix için de yaşanmaz.

Hikayenin gidebileceği çok fazla yön var, şu ana kadar dizi bunun sinyalini verdi ama eğer sadece bir grup insanın hayatta kalmaları üzerine odaklanmak gibi yanlış bir yol seçerlerse, iptal riskiyle karşılaşması şaşırtıcı olmaz. **-Emir**

EDİTÖRÜN NOTU
Hikaye güzel olsa da gidişat şüpheli.



HABERLER

The CW'den 5 Diziye Gelecek Sezon Onayı

Şu sıralar en popüler kanallardan biri olan The CW bir kaç dizisi için Mayıs ayını beklemeye gerek duymadan gelecek sezon onaylarını verdi. Bu diziler hagileri mi? Gençlerin vampir idolü *The Vampire Diaries*, bilinmeyen dergisinin Amerikan şubesi *Supernaturel*, Robin Hood'dan sonra en delikanlı okçu *Arrow*, çakma değil en orjinal vampirler *The Originals* ve hakkında espri bulamadığım *The Reign*.



Once Upon A Time'da Mutsuz Bir Son Bizi Bekliyor

Bu defa mutlu bir sonla bitmeyen masal dinlemeye hazır olun. Dizinin yaratıcıları Andrew Horowitz ve Eddy Kitsis içinde bulunduğumuz sezonun Mart ayında başlayacak olan ikinci kısmında ana kadrodan bir karakterin senaryodan tamamen çıkarılacağını ve bir daha geri dönmeyeceğini açıkladı. Ölüm, ya da belki de bir terk ediş öyküsü bizleri bekliyor. Hemen üzülmeyin, bu karakterin **Rumplestiltskin** olmadığını da açıkça belirttiler.

Supernatural Spin-off'u Geliyor!

Cennet cehennem demeden her türlü fenomenle savaşan can kardeşlerin macerası bir spin-off ile genişlemeye hazırlanıyor. 9. sezonunu devirecek olan dizi şimdiden 10. sezonu garantiledi. Bununla beraber **Tribes** adından yeni bir ek dizi bile doğurdu. Bu sezon yayınlanacak 20. bölüm ile temelleri atılacak olan Tribes, iblis avının iki yüzünü de gözler önünde serip bize yaratıkların gözünden de hikayeyi anlatacak ve tek bir noktada, Chicago'da geçecek.





How I Met Your Dad'in Oyuncu Kadrosu Şekilleniyor

How I Met Your Mother'ın bu sezon final yapmasının ardından sonbahar aylarında yayın hayatına başlayacak olan aynı konseptteki ama bu defa baba ile nasıl tanışıldığını anlatacak olan dizinin başrol oyuncusunun **Greta Gerwig** olmasına karar verildi. Şirinlik abidesi olan bu bayanın dizide "*asla büyümeyen bir Peter Pan*" kıvamında olacağı da söylendi. Kendisinin gerçek aşkı bulması yolunda bakalım bir önceki dizi kadar sabırlı olabilecek miyiz göreceğiz.

Y SON ERKEK

"DÜNYADA SON ERKEK SEN KALSAN YİNE OLMAZ"

Bu sözleri söylediğini duyduğunuz bir kadını sorgulamayın. İçlerindeki Amazon damarı kabarmış olabilir. *"Dünyada son kalan erkek ben olsam sana bakar mıyım?"* düşüncesini ise aklınızdan bile geçirmeyin. Dünyada tek bir erkek kaldığında olabilecekler (mesela Y Son Erkek'tekiler) bu konudaki hayallerinizi balon gibi patlatmaya muktedir çünkü (Bu paragraf erkek okuyucularımıza hitaben yazılmıştır).

2002'de aylık olarak çıkmaya ve 2008'de sona eren seri, 10 ciltten oluşuyor. Yayın hayatı boyunca 5 adet Eisner Ödülü toplamış. Şu ana kadar ülkemizde 3 cildi basılmış vaziyette, **Çizgi Düşler**'in hızına bakılırsa siz bu satırları okurken 4. cilt bile basılmış olabilir, ama yetmiyor sevgili okur, ciltler bir çırpıda yalanıp yutuluyor çünkü.

İlk paragraftan malumunuz olan kıyamet sonrası ortam, hikâyenin başında dünya üzerindeki Y kromozomu taşıyan bütün canlıların patır patır yaprak gibi dökülmesiyle oluşuyor. Felaketin başlangıcını gördükten sonra bir süre ileriye atlıyoruz; hikâye zombi ve radyasyon barındırmayan post apokaliptik dünyasıyla orjinalliğini yavaş yavaş okuyucuya hissettirmeye başlıyor. Erkek olduğunu çaktırmadan yaşamaya alışmış olan baş karakterimiz Yorick ve kendisi gibi erkek olan maymunu Ampersand, Beyaz Saray'a ulaşmalarının ardından erkeklerin yok olma nedenini araştırma yolculuklarına çıkıyorlar. Dünya'nın dört bir yanına uzanıp uzanmadığını ileride göreceğimiz, ama dünyanın dört bir yanından '"*uzanıldığı"* kesin olan bir yolculuk bu. Başlarda epey toy olan Yorick'in karakter gelişimi de epey ön planda. Tabii bu gelişime etki eden faktörler Mossad ajanlarından, erkeklerin genetik bir bozukluktan ibaret olduğuna inanan kadınlardan topluluğu Amazonlar'a kadar epey geniş bir yelpazede.

Hikaye nabza göre şerbet vermede epey başarılı, ince ince açılıyor, gözü yormayan sade çizimlerle destekleniyor. Şu an için yazabildiğim tek nokta daha öncede söylediğim gibi ciltlerin çabucak bitmesi, ister bütün ciltler çıkana kadar bekleyip toptan okuyun, ister çıkanları bitirip kalanı heyecanla beklemeye koyulun. Zaten bahsettiklerim merakınızı uyandırdıysa pişman olmayacaksınız. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU;

Post Apokaliptik hikâyeleri sevip The Walking Dead'den bayanlardansız, okumanız gereken hikâye bu.







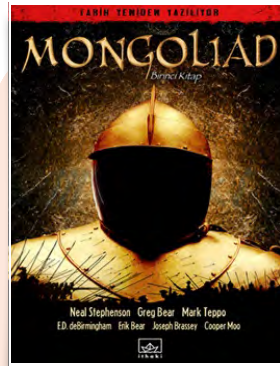
Dünyadaki son adam, son erkek maymun ve bütün kadınlar. Böyle post-apokaliptik ortam olmaz olsun arkadaş.



DÖNÜŞSÜZ YOLCULUKLAR KİTABI

ETHEM BARAN

Bakmayın böyle yıllar yılı şehirli olmuş imajıma, bildiğin köylüyümdür ben. Bursa Karacabey'in Hayırlar Köyü'nden. Çocukluğumun önemli bir bölümü geçti burada. Hatırlıyorum da en saf, en komik ve belki de en kişiliğime etki eden dönemlerimdi onlar. Sırf adını beğendiğim için aldığım bu kitabın hikayelerinden her sabah birini bitirerek gittim okula. Köye özlemi, köyle ilgili gözlemleri, köyle ilgili ne varsa yalamış yutmuş Ethem Baran. Okudukça hem çocukluğum hem de köyde dönen akıl almaz teraneler geçti kafamdan. Cidden, biz şehir hayatındaki entrikaları *"Yalan Rüzgarı"* sanıyoruz ama, o sessizliklerde neler döner, o susulmuşlukların ardından neler çıkar, ne siz sorun, ne de ben hatırlayayım. Kısa ve sürükleyen tavrı ile birlikte birçok suskun hikayenin içine misafir istiyorsanız muhakkak okuyun. **-Berkan**



MONGOLIAD

NEAL STEPHENSON, COOPER MOO, ERIK BEAR

Bir roman, Cengiz Han döneminde, Moğol ordularının istilasını anlatıyorsa, kaçınılmaz olarak dikkatimi çeker. Hele ki bu roman *tarih-fantastik* türlerin karışımı ise. İlginç ve değişik bir proje olan Mongoliad'ın ilk kitabı, 1241 yılında, gerçek tarihi olayların arasında yaşayan kurgu kişilikler ile başlıyor. Basit, bir o kadar da sürükleyici bir öyküsü var Mongoliad'ın. Bir avuç *"nesli tükenmiş"* şövalyenin, zeki ve çevik Moğol atlılarına karşı giriştiği amansız mücadele, olanaksız gibi görünen bir nihai hedefe yönelir. Temposu düşmeyen aksiyon dolu sayfalar arasında, Cengiz Han'ın oğlu Ögeday'ın yerleşik saray hayatından dolayı mutsuzluğunu görürüz. Bir sonraki bölümü de ne olacağını merak ederek, keyifle okuduğum bu özgün, renkli romanı, özellikle tarih meraklısı okuyuculara öneririm. **-Noyan**



ASSASSIN'S CREED

Hiçbir Şey Mutlak Değil, Her Şey Mümkün

AC evreninin iki meşhur çizgi-roman serisinden biri **Akılçelen Kitaplar** etiketiyle artık Türkçe'de. Yurtdışında şu ana kadar 5 cildi yayınlanan ve her biri 48 sayfadan oluşan seri, Fransızların ünlü çizgi-roman yazarı Éric Corbeyran tarafından kaleme alınmış. Her ne kadar ilk ciltte olaylar oyunlara paralel gitse de (*Desmond'un Abstergo macerasına yeniden şahit oluyoruz*) dikkatli okurlar iki ufak değişikliği hemen fark edecektir: **Subject 16** hâlâ hayatta ve Roma Dönemi'nde yaşayan **Aquilus** adlı yeni bir suikastçımız var. Zaten son sayfalara vardığınızda alternatif senaryo kokusunu buram buram alıyor ve heyecanlanmadan edemiyorsunuz. Üstelik ilerleyen sayılarda bizi çok daha fazla yeni karakterin beklediğini de sizi şimdiden çıtlatayım. Ne diyelim? Darısı *The Fall*'un başına. **-İhsan**

MANOWAR Kings of Metal MMXIV

METALİN KRALLARI GEÇMİŞLE YÜZLEŞİYOR

Babalar, aslında bu albümü yapmasaymışsınız da olurmuş. Tamam, Kings of Metal'in 25. yılını kutluyoruz, ama biz bu kutlamayı eski albümü dinleyerek de yapabilirdik ki. Normalde böyle yıldönümü albümlerini severim ama bu sefer ismini tam olarak koyamadığım, eksik bir şeyler var işte.

Albümdeki şarkıların sıralaması orijinal albümden farklı, bu yüzden sıradaki şarkının nasıl başlayacağını ezberlemiş bir bünyede ters köşeye yatırılmış hissi bırakıyor. Şarkı isimleri de değiştirilmiş, başlarına 'the'lar, 'thy'lar, 'on'lar eklenmiş. Neyse efendim bunlar minik değişiklikler, öyle çok da önemli değil.

Albümü dinlerken **Eric** babanın artık iyice yaşını göstermeye başladığını fark etmemek mümkün değil, sesi bariz daha yorgun çıkıyor ama konserlerde yine seyirciyi öttürmeyi başarıyor. İlginç adam valla. *Battle Hymns MMXI*'da olduğu gibi yine sololarda ufak tefek oynamalar yapılmış, Karl babanın ustalığından olsa gerek bunlar beni hiç rahatsız etmedi. Orijinal albümün çiğ sounduna karşılık bu yeni albümde dijital teknoloji sağolsun daha kusursuz bir sound var karşımızda, ama zaten biz kamyoncu metalini çiğ haliyle seviyoruz, hiç gerek yoktu yani.

Gelelim bazı şarkılardaki ufak tefek değişikliklere. Albümde en merak ettiğim şeylerden biri *A Warrior's Prayer*'daki hikaye anlatımının nasıl olacağıydı. Profesyonel aktör **Brian Blessed**'in anlatımı aslında çok güzel, resmen o anı yaşıyormuş gibi anlatmaya çalışmış ama nostalji duygusu ağır basınca sanki eski hali daha iyiydi diyor insan. Dua kısmında orduların duayı tekrarlama kısmı eklenmiş, bir de sondaki '*they were the Metal Kings*' sözü '*they were the Kings of Metal*' diye değiştirilmiş. Gereksiz bir ayrıntı. *The Sting of the Bumblebee*'de metronomu açık unuttuklarına inanmak istiyorum, çünkü kasten yaptılarsa son derece anlamsız olmuş, feci dikkat dağıtıyor. *The Blood of the Kings*'te ülkeleri saydıkları kısma aralarında **Türkiye**'nin de bulunduğu 21 yeni ülke eklenmiş ve yine şarkının en gaz kısmı olmuş. 2. CD'deki enstrümental versiyonları ise çok beğendim. Al döngüye, bir yandan dinlerken mışıl mışıl uyu kıvamında dinletiyor kendilerini. Özellikle *The Heart of Steel* on numara olmuş.

Sadede gelecek olursam muhteşem bir albüm diyemem, böyle bir albüm çıkarmasalar eksiklik olmazdı ama genel olarak beğendimi söyleyebilirim. Yeter ki dört senede bir böyle işlere girişmek yerine yeni albüm üzerinde de çalışsınlar. **-Eser**

EDİTÖRÜN NOTU

Daha az kamyoncu, ama yine de güzel





"Teknoloji sağ olsun kusursuz bir sound var karşımızda ama biz kamyoncu metalini çiğ hali ile seviyoruz, hiç gerek yoktu yani."

MANOWAR BİZDEN BİRİ

1) Joey DeMaio'nun Türkçe sürprizi
Yer: **Sonisphere 2010.** Joey DeMaio Türkçe bir şekilde: "Her biriniz diğer grupların bin hayranına değersiniz. Bu festivale dört büyük grup geldi diyorlar. S*tir ordan! Ben burada tek bir büyük grup görüyorum. Kim için geldiniz?" Bütün stadyum: Manowar!!

2) Baba
Thunder in the Sky EP'sinde *Father* isimli şarkının 15 farklı dilde hazırlanmış versiyonları bulunur. Bunlardan birinin de ismi "*Baba*"dır. Bu çeviriyi Eric babadan dinlerken "*hakikaten Eric mi söylüyor bu şarkıyı, hadi canım*" diye düşünmeniz çok doğaldır.

3) Kings of Metal MMXIV
Albüm kapağına baktığımızda dikkat çeken en büyük değişiklik yerdeki Amerika, Fransa, İngiltere, Almanya gibi tanınmış ülkelerin bayraklarının kaldırılmış, yerlerine ise 13 yeni bayrak eklenmiş olması ki bunlardan birisi de Türkiye bayrağı.

MÜZİK DEDİĞİN YAŞLANMIYOR



BRUCE SPRINGSTEEN

HIGH HOPES



Bu ay kime *"Bruce Springsteen'in yeni albümü çıkmış"* dediysem *"O emekli olmadı mı daha yahu, adam kaç yaşına geldi…"* benzeri cevaplar aldım. Açıkçası "**Patron**"un yeni albüm çıkardığı haberi beni de şaşırtmıştı. Gençliğini 1980'lerde yaşayanlar için önemli ve değerli bir müzisyendir Bruce Springsteen. *High Hopes*'u ise ilk notalarından itibaren özellikle gitar ezgilerinden büyük keyif alarak, ara sıra 1980'lerin unutulmaz *E Street Band* günlerine geri dönüş yaparak dinledim. 2010'lu yıllarda sahneye çıkan şarkıcı ve grupları pek takip etmiyorum, açıkçası Bruce Springsteen gibi rock müziğin yaşlanmaya kararlı bir ustalıkla karşı koyan, *"klasikleşmiş babaları"* kaliteli müzik yapmaya devam ettiği sürece, genç notalara kulak vermeye ihtiyacım olmayacak gibi. High Hopes'u güneşli havaların ya da müziğin eski güzel günlerinin tadını çıkarmak isteyen tüm dinleyicilere tavsiye ederim. **-Noyan**

EDİTÖRÜN NOTU

"Patron" şirketin yönetimini yeniden ele geçiriyor.



OFİSTE ÇALANLAR

1. **Fairy Tail** – Main Theme (Anime)
2. **Bipolar Sunshine** – Where Did The Love Go
3. **Jens Lekman** – Every Little Hair Knows Your Name
4. **Marcello de Francisci** – Rex Imperium (Farewell To The King)
5. **The Orwells** – "Who Needs You"

HER – Original Motion Picture Soundtrack

Soundtrack

Çekilmiş en naif bilimkurgu filmlerinden biri olan Her, müzikleri ile de ruhumuza ufak dokunuşlar yapmayı beceriyor. Filmin başroldeki karakterine baktığımızda, karşımıza çıkan geleceğin *hipster* profilini ya da sosyal iletişimin kopukluğunu temsil edercesine yaratılmış bu dünyayı ifade edecek müziklerin, *bayık indie* türünde olması çok da sürpriz değil. **Arcade Fire** imzalı bu albüm onlardan beklenen enstrüman kullanımını vokalsiz olarak yansıtmayı tercih etmiş. Ambient melodiler filmin melodramatik havasına cuk oturuyor. Bazen iyice fısıltı haline gelen konuşmalar ve soluk görüntülerin arasında, sahneleri tamamlayan öğeler olmuş tüm parçalar. Albümde yer almayan Karen O imzalı "Moon Song"'u da kesinlikle dinlemenizi öneriyorum. **-Pozan**



BEHEMOTH

THE SATANIST



Bu yıl içinde çıkacak albümler arasında en merakla beklediklerimden biri de The Satanist'ti. **Nergal'**ın kan kanserini yendikten sonra, kanserle savaşından da ilham aldığını söylediği yeni albümün nasıl bir şey olacağı tam bir muammaydı. Şunu söyleyebilirim ki hakikaten yüze tokat gibi çarpan, nefis bir albüm olmuş. Death metalden çok black metale kaydığı ve eski albümlerini hatırlattığı için de sevmiş olabilirim ama gerek sözler, gerek şarkıların karanlık havası, gerek sololar çok iyi. Behemoth zaten görselliğiyle bayağı bir öne çıkan bir grup (ilk klipleri *Blow Your Trumpets Gabriel*'de klibe dalıp şarkıya dikkat edememiştim mesela), albüm kapağından (kapakta Nergal'ın kanı da kullanılmış) içinde gelen ekstralara kadar her şey bu görselliği desteklemiş. Özellikle *Messe Noire, In The Absence ov Light* ve *O Father, O Satan, O Sun!* albümdeki favorilerim. **-Eser**

EDİTÖRÜN NOTU

Eski Behemoth'u yenisinden daha çok sevenlere



SCORPIONS

MTV UNPLUGGED



Bu adamlardaki beni çeken şey ne bilmiyorum ama kendileri için *"her ruh haline gitme"*nin tanımı olduklarını söylemek konusunda sanırım hepimiz hem fikiriz. Gelelim konuya, sayın abilerimiz şahaneliğe doymayarak yine bir **DVD** yayınladılar. Yunanistan'ın meşhur Lycabettus konser salonunda kaydettikleri bu akustik şahanelik, eski yeni tüm Scorpions hayranlarına güzel sabahlar yaşatacak gibi. Biliyorum ki bizim eğlence anlayışımızda bir müzik DVD'sini ekrana yansıtıp oturup topluca izlemek yok ama, siz yine de bu sefer bir deneyin. Hiç olmadı siz iş gücünüze devam ederken arkada dönmesini sağlayın. Bol distortionlar ile dilinize doladığınız Scorpions şarkıları, bir de böyle ağır tutumlar içine girince ikinci bir heyecanla gönlünüzü fethedecek. Scorpions'un meşhur şarkılarını senfoni içerisinde dinlemek de cabası. **-Berkan**

EDİTÖRÜN NOTU

"Ben tatmin oldum."



INARI, KONKON, KOI IROHA

KİM KURMAZ Kİ ŞEKİL DEĞİŞTİREBİLME HAYALİ?

"Daily life" dediğimiz türün herkese uygun olmadığını kabul etmek gerek. O durağanlığın, o ilk başta gereksiz görünen konuşmaların birçok insanı türden soğuttuğuna şahit oldum. Ama bazen de türe öyle güzel bir temsilci geliyor ki "yahu bunu da herkes sever artık" diyor insan.

Taze kurulmuş, tecrübesiz bir stüdyo olan Production IMS tarafından yapılıyor olmasına rağmen gayet başarılı bir seri olan Inari, Konkon, Koi Iroha tam anlamıyla klasik bir "daily life" değil. Yani yaz festivalinde kız hoşlandığı oğlanla dolaşırken ayrı düşerler, kız panikleyecekken oğlan onu bulup elinden tutar, sonra kızın ayağı acır, oğlan onu sırtında taşır falan... Yüz otuz kere izlediğim ama izlemekten de hiç sıkılmayacağım tatlı klişeler. Ama Inari, Konkon, Koi Iroha sadece bu tip sevimliliklerden oluşsaydı sıradan güzellikte bir seri olurdu. Halbuki seriyi farklılaştıran hoş, mistik dokunuşlar var.

Inari biraz çelimsiz, biraz sakar, fazlasıyla da heyecanlı bir kızcağız. Çocukluğundan beri ne zaman canı sıkılsa adını paylaştığı Inari Tapınağı'nda bulur kendisini. Bir gün sakarlığı nedeniyle hoşlandığı çocuğu kızdırmış, ağlaya ağlaya kendini Inari Tapınağı'na atmıştır. Çocuğun hoşlandığı Sumizome isimli kızı düşüne düşüne kafasında idolleştirir, "Ben Sumizome-san olmak istiyorum" diye bir dilekte bulunur. Tapınağın iyi yürekli, ama çok da tanrı kişiliğine sahip olmadığını kısa sürede anladığımız tanrısı Uka da gücünü Inari ile paylaşarak ona şekil değiştirme özelliği bahşeder. Eh Inari de bu gücüyle dünyayı ele geçirmek yerine kendinin ve Uka'nın başına dert açmayı tercih eder tabii.

Hatta "Ne oluyor, aramıza yeni bir tanrı mı katıldı" diyen diğer tanrılar da Inari'yi kendi diyarlarına davet eder, kızımız bir de onlarla baş etmeye uğraşır. Hele bir Amaterasu var ki o kadar oyunda-animede hep karizmatik ve "ulu" yorumlarını görmüşken bilmem hoşunuza mı gider yoksa hayalleriniz mi yıkılır. Bu tanrılar diyarı hem görsel olarak hem karakterler olarak çok acayip bir yer. Gezilip görülesi.

Inari, Konkon, Koi Iroha'dan öyle kopartan bir komedi, yürek deşen bir dram, nöron zorlayan kompleks bir hikâye beklemeyin. Ama hani bazı animeleri de izlersiniz, böyle bir mutluluk yayılır ya insanın içine, o tatta, sıcacık bir seri olmuş. -**Ömer**

KANSAI LEHÇESİ

Kansai bölgesi Japonya'da Kyoto, Osaka gibi büyük şehirlerin bulunduğu bir bölge. Buralarda yaygın olarak kullanılan ve Inari, Konkon, Koi Iroha'da da karşılaşacağınız lehçe, bizim genel olarak animelerden aşina olduğumuz normal lehçeden bayağı bir farklıdır. Japonca bir şeyler izlemeye yeni başlamışsanız aradaki farkı ayırt edemeyebilirsiniz ama çat pat Japonca konuşabilen biriyseniz bile Kansai lehçesini anlamakta zorlanabilirsiniz. Normal Japonca'dan daha melodik ve daha sert olarak tanımlanıyor.



GHIBLI ŞU SIRALAR ÇOK HAREKETLİ

Öncelikle Miyazaki'nin son filmi The Wind Rises'ın En İyi Animasyon Film Oscarı'na aday olması olayı var. 2002'den sonra bu yıl da kazanma ihtimali az değil. Oscar'a saygı duyun ya da duymayın animelerin Batı'da değerinin artması açısından önemli bir şey kesinlikle.

Bunun dışında Ghibli, kurulduğu 1985 yılından beri ilk kez bir televizyon serisi yapacak: Ronia the Robber's Daughter. Goro Miyazaki'nin yöneteceği seri, İsveçli yazar Astrid Lindgren'in aynı isimli kitabından uyarlama. Beklentiler büyük.

Miyazaki'nin anime endüstrisine getirdiği "otaku dolu" eleştirisi de geçtiğimiz dönemde çok konuşuldu. Anime dünyasından çok mutlu olmadığını ve animelerin "gerçek insanları izlemeye zaman ayırmayan, diğer insanlara bakmaktan tiksinen insanlar" tarafından yapıldığını, iyi animeler için "diğer insanları gözlemlemenin" çok önemli olduğunu söyledi. **-Ömer**





LEGEND OF THE GALACTIC HEROES'A YENİ ANİME

"Uzay operası" dendiğinde akla gelen ilk yapım olan efsanevi seri *Legend of the Galactic Heroes* için yeni bir anime serisi yapıldığı duyuruldu. Yeni anime bir yeniden yapım olmayacak. Reinhard ve Yang'ın geçmişleri de OVA serilerinde zaten ele alınmıştı, o da olmaz gibi. Eh serinin sonu ve Reinhard'la Yang'ın akıbetleri düşünülünce devam da zor gibi. Bilemedim. **-Ömer**



DRAGON BALL KAI'YE YENİ ANİME

Dragon Ball Z'in hikâyesini alıp daha hızlı ve mangaya daha sadık bir şekilde anlatan Dragon Ball Kai, Cell hikâyesini de anlatıp bitmişti. Yeni anime devamını konu edinecek ve çok bekletmeden, 6 Nisan'da başlayacak. **-Ömer**





FATE/STAY NIGHT'A YENİ ANİME

Mükemmel görsel roman Fate/Stay Night'ın yeni animesi geliyor. Hem de The Garden of Sinners ve Fate/Zero'yu yapan Ufotable tarafından! Daha önce iyi kötü animeleştirilen Fate ya da Unlimited Blade Works'ün yeniden yapımı mı olur yoksa nihayet Heaven's Feel'in animesini mi izleriz göreceğiz. Farklı bir yöne sapma ihtimali de var yalnız. Filler izlemek istemiyoruz ey Ufotable! Hoş Kinoko Nasu da projeye dâhilmiş. Yeni hikâye olursa ona yeni bir route gözüyle de bakılabilir aslında. Hmm... **-Ömer**



SAILOR MOON'A YENİ ANİME

Sailor Moon'un 20. yılı şerefine yeni bir anime serisi geliyor. Hem de bir yeniden yapım olmayacak, orijinal mangayı konu edinecek. Ve tabii ben olgun, sert bir erkek olarak izlemeyeceğim, izlersem de Kutsal Ay adına kendimi cezalandıracağım (lan!). **-Ömer**



INITIAL D'YE YENİ ANİME

Initial D efsanesi üçleme olacak film serisine avex'in yayınladığı trailer ile başladı. Şahsen spor animeleri içinde en sevdiklerimden olan bu seriye yakışır cinsten olacağına eminim. 23 Ağustos'ta Japonya'da gösterime girecek filmi Masamitsu Hidaka yönetiyor. Ayrıca mangadaki son savaşların da Final Stage denecek bir seride bizler ile birlikte olacağı bilgiler dâhilinde. -**Şahap**



AKIRA FİLMİNİN YÖNETMENİ DELİRDİ

Direkt aktarıyorum: "Akira'da kimse ilginç değil. Tetsuo başına tuhaf şeyler geldiği için ilginç, Kaneda ise iki boyutlu. Güçlü karakterlere sahip olmamaları Japon kültürünün bir parçası. Başka felsefeleri öne çıkarmak adına yalnızca bir yol olarak kullanılıyorlar." Irkçılık mı dersiniz, anime kültürü cahilliği mi dersiniz, ana materyale saygısızlık mı dersiniz bilmiyorum ama evet, bu film kötü olacak. **-Ömer**

KISA HABERLER

- *Fairy Tail*'in mangakası **Hiro Mashima** yeni bir seriye başlıyor. "Gücü yettiğince" iki seriyi bir arada devam ettirecekmiş.
- Yapılan bir ankette en sevilen **Gundam serisi** uzak ara farkla 0079 seçildi. Onu *Seed, Zeta, Seed Destiny* ve *Wing* takip etti.
- Yapılan başka bir ankette en sevilen **"ihtiyar"** seslendirme sanatçıları seçildi. *Akio Ohtsuka (One Piece – Blackbeard, MGS – Snake)* birinci, şahsi favorim *Shuuichi Ikeda (Kenshin – Hiko, One Piece – Shanks, Gundam – Char)* ikinci, *Kouichi Yamadera ise (Evangelion – Kaji, Cowboy Bebop – Spike)* üçüncü oldu.
- Verdiği aralarla meşhur **Vagabond** bu sefer de 4 aylık bir araya giriyor. Sebebi: "araştırma ve diğer sebepler".

Oculus Rift Dev-Kit

EDİTÖRLERİN **OCULUS RIFT** İLE İMTİHANI

Bizim ofiste Oculus Rift'i bilmeyen yoktur ama ne hikmetse henüz hiçbirimizin deneme şansı olmamıştı. Sonra sevgili okurumuz Buğra'nın bizi ziyaret edeceği ve eli boş gelmeyeceği haberini aldık. Heyecan gırla tabii.

Düzenimizi kurduk ve Oculus Rift'i son derece medeni olarak (kimse sakatlanmadı?) sırayla denedik. Öncelikle şunu söyleyeyim, Oculus Rift ile video da izleseniz, uygulama da deneseniz, oyun da oynasanız kendinizi ortamın bir parçası gibi hissediyorsunuz. Bir uçağın kalkış videosunu izlerken, refleks olarak altında ne var diye eğildiğimi hatırlıyorum. Tabii bunu yaparken kollarınızı hissedememek garip bir his uyandırıyor, düşünün işte o kadar içindesiniz. Bu kol problemine bir çözüm olarak Razer Hydra kullanılabilir. Biz denerken çok efektif bir kullanımını göremedik ama gerçekçilik hissini arttırdığı kesin.

PİKSEL DÜNYA

Ben kafasında uzun süre kulaklık kullanırken bile ağırlığından rahatsız olan biriyim, Oculus Rift'in de ağırlığıyla ilgili bazı korkularım vardı ama gayet rahat kullanıldığını görünce rahatladım. Kafama rahat bir şekilde oturdu (hayır, kafam büyük değil!). Gözlerinizi iyice yere çevirirseniz bir parça ışık görebiliyorsunuz ama onun dışında sizi tamamen atmosferin içine almayı başarıyor Oculus Rift. Tabii bunu yaparken görüntüyü yakınlaştırması gerekiyor ama bunun sonucu olarak pikseller tek tek seçilebilir hale geliyor ki hoş değil.

Cihazın bizim denediğimiz hali 720p versiyonuydu ve görüntü ikiye bölündüğü için oluşan görüntü aslında 360p idi. Eh, bu sebeple sanal gerçekliği piksellerle yaşamak zorunda kaldık ne yazık ki. Bizim incelediğimiz versiyon oyun geliştiricilere yönelik versiyonu, yani bugün sitesinden sipariş etseniz gelecek olan ürün bu ama şu an satışta olmayan son halinde görüntü 1080p ki bu da yeterli değil aslında, zaten cihazın 2160p olarak çıkması bekleniyor. Yapımcılar ürünün fiyatının 400$'ın altında olacağını söylese de benim tahminim, bunun 4K versiyonu için geçerli olmayacağı yönünde. Umarım yanılırım da hepimiz mutlu oluruz.

GEÇEN, ARKADAŞLARLA UZAYDAYIZ...

Piksel saymayı bir kenara bırakırsak ilk olarak Space Titans'ı denedik. Ben gayet "cool" takılıp sıramı beklerken, Pozan ve Sarp'ın ballandıra ballandıra övmesi sonucu salon erkeği çizgimden çıkıp "versenize şunu yeaaa" moduna girmiş olabilirim. Öncelikle şunu söyleyeyim, inanılmaz bir his. Evet, eksikleri var ve bunu hissediyorsunuz ama deneyiminiz tamamen değişiyor, bilmediğiniz ve alışık olmadığınız bir his bu. Yalnız şunu bilmeniz gerekiyor ki iyi bir kulaklık şart. Oculus Rift sizi o kadar içine çekiyor ki dışarıdan gelen en ufak bir sese yabancılaşıyorsunuz. Atmosferin bozulmaması için atmosferi hissedebileceğiniz bir kulaklığa ve rahatsız edilmemeye ihtiyacınız var.

Kafanızı sağa sola çevirirken, etrafınızdaki gezegenlere ve uzaktaki yıldızlara hayran olmamanız elde değil. Kamera güneşe yaklaştıkça, refleks olarak ayağımı yana çekmem ve kafamı çevirmem benim bile beklemediğim tepkilerdi. Tek eksik neydi aslında biliyor musunuz? Uzayın soğukluğu ve güneşin sıcaklığı. Oyunlardaki havayı hissetmemizi sağlayacak bir arttırılmış gerçeklik teknolojisi de eklenirse ortama, "hallelujah" diye bağırabilirim.

KİM NE DEDİ?



SARP

Sanal gerçeklik teknolojisine kafayı takmış durumdayım. Benim derdim zaten oyuna bakış açımızı değiştiren teknolojiler. Oculus Rift de bunlardan birisi işte. Peki denedikten sonra ne düşünüyorum? İyi yol alınmış ama daha bitiş çizgisine çok var.

Olumlu yanlardan başlayalım. Alet beklemediğim kadar hafif. Kafaya oturması başarılı ve elinizde müthiş teknolojik bir şey tutmadığınız hissini veriyor. Zırt pırt masadan alınacak, kenara konacak, "abi bir denesene!" denecek bir alet olduğu düşünülürse, dayanıklılık ve tasarım anlamında samimi olması önemli. Son hâli farklı olacak, biliyorum ama sonuçta Dev. Kit şu anki konumuz.

Kötü kısımlarsa ne yazık ki teknolojiyle alakalı. Öncelikle bu kadar yakın baktığınız ekranda, pikseller gözünüze çok batıyor. Oradaki her bir tek noktayı seçiyorsunuz. 720/2'den 360p civarında bir görüntü alıyorsunuz ki, oyunlarda can yakıyor. Ayrıca benim gözlüğümle zor kullanımı oldu, her gözlüğe tam oturduğu söylenemez.

O nedenle ben, bu hali için çok yaratıcı ama ilerlemedeki bir adım olarak değerlendiriyorum. Kesinlikle gözüm üzerinde, ama almadan önce denemenin elzem olduğu kanaatindeyim.



Bu demo ile gördüğüm şey aslında Oculus Rift'in oyun dışında pek çok amaç için de kullanılabileceği oldu. Dünya'dan binlerce kat büyük yıldızları çıplak gözle görüyor gibi gözlemlemek gerçekten bambaşka bir deneyim. Yarın öbür gün bu teknolojinin derslerde kullanıldığını da düşünsenize? En basit örneği tarih dersinde bir savaş anlatılıyor ve siz o anın içindesiniz, etrafınızda insanlar koşuşturuyor. Tamam, savaş güzel bir örnek olmadı ama ne yazık ki insanlık tarihi barışlarla anılmıyor :(

İkinci uygulamamız bir sinema salonundaydı. Siz uygulamanın içerisine hangi videoyu aktarırsanız aktarın, kocaman bir IMAX salonunda buluyorsunuz kendinizi, koltuklar arasında dolaşabiliyor ve atmosferi hissedebiliyorsunuz. Özellikle perdedeki ışığın ortama yayılması inanılmaz bir gerçekçilik sağlıyor. Ne yazık ki videonuzun çözünürlüğü ne olursa olsun, yarı yarıya düşüyor ama 4K versiyonunda bunun pek de sorun olmayacağını düşünüyorum. İleride sanal sinema salonlarında, başka insanlarla filmler izleyebileceğimiz ve sanal bir dünyada yaşayacağımız uygulamaların da hayata geçirilme ihtimali beni gerçekten heyecanlandırıyor. Daha doğrusu bu teknolojinin nerelere gidebileceği heyecanlandırıyor.

Son olarak bir de oyun deneyelim dedik ve Alone in the Rift'i denedik. Sıra bana bir türlü gelemedi ama aslında bundan pek de şikayet edemeyeceğim zira Pozan'ın geri geri kaçma sahnesi hâlâ gözlerimde. Hani korku oyunlarından asla korkan bir insan değilim ve bunun böyle kalması için de insanların yanındayken Oculus Rift ile korku oyunu oynamayı düşünmüyorum :)

Konu VR olunca herkesin tecrübesi de farklı oluyor. Konuyla ilgili farklı bakış açıları, yaşadığımız deneyimi daha iyi anlatır diye düşündük. Şimdi sizi Sarp, Pozan ve Sinan'ın deneyimleriyle başbaşa bırakarak, hücremde mavi hapın üretilmesini bekleyeceğim. Oculus Rift'den sonra beni anca Matrix keser. **-Emir**



Razer Hydra'nın hareket algılama teknolojisi, Oculus Rift ile yaşadığınız VR deneyimine büyük katkı sağlıyor. Ancak çok yorucu olduğunu da ekleyelim.

KİM NE DEDİ?



POZAN

VR teknolojisinin anlamı benim için gerçekten büyük. Bunun da tek suçlusu 1992 tarihli Stephen King'in hikâyesinden uyarlanan The Lawnmover Man (Bahçıvan) isimli filmdir aslında. Çocukluğumdan beri gözüme bir sanal gerçeklik gözlüğü geçirmeyi hayal ettim ve bu hayalimi geçtiğimiz günlerde ofise ziyarete gelen Buğra sayesinde Oculus Rift kullanarak gerçekleştirdim. Diyebileceğim tek şey, oyun dünyasının geleceği ne yeni nesil ne de bir daha-ki nesil konsollardır, geleceğin oyun sektörünü ve bu doğrultudaki eğlence anlayışını şekillendirecek olan teknoloji VR'dır arkadaşlar.

Hayatım boyunca oyun oynadım ama kendimi kaptırmak ve oyunun içinde hissetmek konusunda her zaman sıkıntı çekmişimdir. Oculus Rift bu sorunumu çözerek gerçeklik ile arama set çekmeyi başardı. Son derece basit uygulama-oyunlarda bile içinde bulunma hissiyatını bana yaşattı. Uygun ortamda, ekstra aletler ve kullanıcıya odaklanan yeni üretilen yüksek çözünürlüklü Oculus Rift'ler ile bir korku oyunu ya da bir FPS oyunu oynamayı iple çekiyorum. Paramı yeni ya da gelecek nesil konsollara değil kesinlikle Oculus Rift'e ya da daha iyi bir VR ürünü çıkarsa ona yatıracağıma eminim.

KİM NE DEDİ?



SİNAN

Ta en başından beri söylüyorum: Benim için PS4 veya Xbox One'ın "yeni nesil oyunculuk" kavramına kattığı hiçbir şey yok. SDTV'den HDTV'ye geçişteki bir devrim sağlayamadılar, şu saatten sonra sağlamaları da mümkün değil. Ancak, oyunların içine girmek, dış dünyayla bağın kesilmesi derseniz, işte, benim için yeni nesil oyunculuk tam olarak bu.

Oculus Rift'i kullanmaya başladığım ilk an bir hayal kırıklığı yaşadım. Elimizdeki versiyon sadece 720p çözünürlükte çalışıyor, bunu ise iki göze paylaştırdığı için görüntüler 360p ve inanılmaz kareli oluyor. Ancak elimizdeki versiyon sekiz ay önce çıkmış geliştirme versiyonu. Aletin son versiyonu 1080p ve üzerini hedefliyor. Yani bu sorun geçici.

İşin güzel yanı ise, bu kadar kötü bir görsellikte bile, aleti kafanıza taktıktan kısa bir süre sonra gerçekliğinizin "o" olmasını sağlamaya başlaması. Space Titans adlı bir demoda, güneş sisteminde muhteşem bir gezinti yaparken, kafamı aşağı indirip de gerçekten bir astronot kıyafeti içinde olduğumu hissetmek inanılmaz. Creative EVO gibi dışarıdan hiç ses almayan bir kulaklıkla birlikte kullanıldığında, içinden çıkmak istemeyeceğiniz alternatif bir gerçekliğe adım atıyorsunuz.

Yalnız, adım atmak derken, cihaz en büyük keyfi sizin yürümediğiniz, uçak kokpiti gibi, uzay gemisi gibi oturduğunuz demolarda veriyor. İşin içine yürüme girince illüzyon biraz bozuluyor. Bunu nasıl yaparlar bilmiyorum ama atlatması zor bir sorun gibi görünüyor, yani muhteşem bir Skyrim veya Half-Life 2 sanal gerçeklik deneyimi yaşamamız şu anda zor. Ancak sahip olduğu potansiyel müthiş! Çıkar çıkmaz ilk alanlardan olacağım kesin.

Türlü Türlü Kıyamet Senaryoları ve Hayatta Kalma Yöntemleri

İnsan ırkı olarak kendi sonumuzu getirme konusunda azimliyiz. Tavşan gibi çiftleşip çoğalarak, kaynağını sonsuz sandığımız dünyanın boynuna vampir dişlerimizi takmış sömürdükçe sömürüyoruz. Akıllanmazsak ya dünya kendi kendine bizi üzerinden kazımanın bir yolunu bulacak ya da biz -akıllanmayacağımız için- dünyayı hiç zahmete sokmadan kendi sonumuzu getireceğiz. İhtimaller ve çözümleri pek çok. Beraber dünyanın sonunu tahmin etmeye var mısınız? **-Nurettin**



Uzaylı İstilası İle Kıyamet

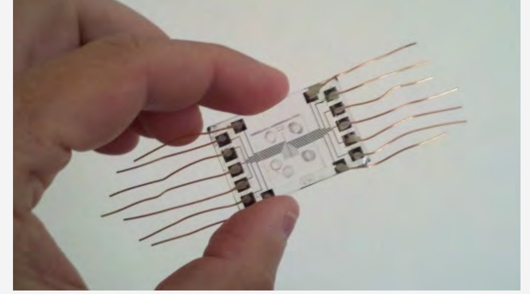
Çözüm: **Exoskeleton**

Sen kalk uzaylılarla temasa geçeceğim diye durmadan uzaya radyo frekansı yolla. Daha da ileriye git, içinde her dilden "Merhaba" diye selam yollayan, dünya tarihi bilgisi barındıran ve -sıkı durun- canım gezegenimizin koordinatlarının kayıtlı olduğu CD'yi içeren sondayı uzayın derin karanlığına gönder. Arkadaşım, hiç mi aklınız yok? Hiç mi XCOM oynamadınız? Ya uzaylıların buraya gelmesi Avrupa'nın Yeni Dünya'yı keşfetmesi gibi olursa? İşte o zaman çözüm yarı robotik askerler diyorum. Son zamanlarda filmlerde iyice görmeye alıştığımız Exoskeleton zırhlar onu giyenin anormal ağırlıkları kaldırmasını sağlayan bir cihaz. Tom Cruise'un yakında çıkacak son filmi de bu zırh hakkında. Hollywood bizi savaşa mı hazırlıyor?

Nükleer Kıyamet

Çözüm: **Su Çipi & Yeraltı ve Sualtı Şehirleri**

Fallout sağ olsun çoğumuz nükleer kıyamete hazırlıklı sayılırız. Lakin gerçek bir nükleer kıyamet yaşarsak Fallout, Disneyland gibi kalacak emin olun. Patlamaların kuvvetinden dolayı yükselen radyoaktif bulut yüzünden güneşi göremeyeceğiz, böylece sürekli soğuklar başlayacak. Güneş olmayacağı için tarım da olmayacak, dolayısıyla insan eti revaçta olacak. Yeni bir keşif olan su çipi, denizin tuzlu suyunu arıtarak içmemizi sağlayabilir ama radyasyon için de bir çözüm bulmamız gerektiğini unutmamak lazım. Yüzeydeki imkansız yaşam koşulları aynı Metro 2033'teki gibi bizi yeraltına kaçmaya zorlayacak. Belki de BioShock tarzı sualtı şehirlerine saklanmamız gerekecek.





Zombi İstilası İle Kıyamet

Çözüm: **Tedavi & Güvenli Yaşam Alanı**

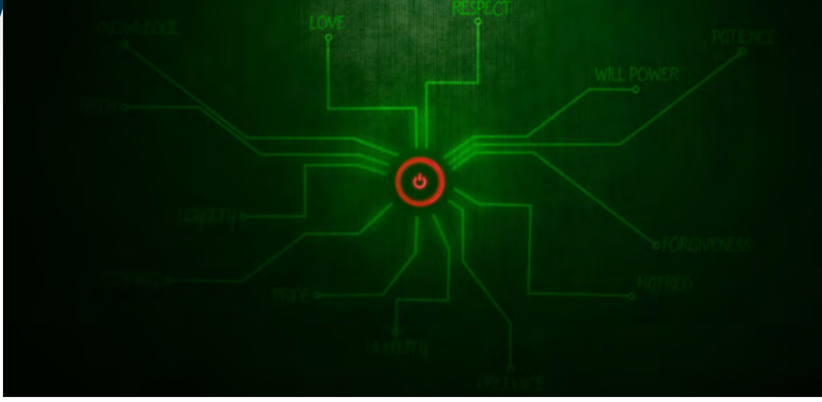
Hepimizin favori kıyamet senaryosuna hoş geldik. Bu seçenek için bilimsel bir çözümümüz yok ama kıyametin kendisi için bazı belirtiler var. Hatırlarsanız son iki sene içinde Amerika'da zombi vari saldırılar olmuştu, vurulduğunda tepki vermeyen, anormal kuvvetli ve kurbanını diri diri yiyen saldırganlardan bahsediyorum. Bunun nedeninin Bath Salt adında yeni bir uyuşturucu olduğu söyleniyor, uzun süre kullanıldığında zombi vari saldırgan eylemlere neden oluyormuş. Peki zombi saldırısı olursa ne yapacağız derseniz? Tedavi bulunana kadar dağların tepesine ya da adalara kaçın derim. Hoş yeraltı ve sualtı şehirleri bu senaryoda da iş görür gibi duruyor ama The Walking Dead*vari* bir dünyada yaşıyorsanız ve her canlı virüsü taşıyorsa, kapalı alanların sonu epey hazin olabilir.

Astreoit Kıyameti

Çözüm: **Astreoit Sondası**

Aslına bakarsanız çok daha büyük bir düşmanımız var: evren ve içindekiler. 2004 yılında keşfedilen Apofis adındaki (karanlığı ve ölümü temsil eden bir Mısır şeytanı) astreoit 2036 yılında %20 ihtimalle dünyaya çarpacak. Çok büyük bir ihtimal değil mi? Çarpışmanın sonucunda 4,5 kilometre yüksekliğinde tsunami dalgaları 40 defa kıyılara vuracak. Aklınızdan geçeni biliyorum, hemen nükleer bir bomba atalım diyorsunuz ama bu astreoidin daha da parçalanmasına neden olur. O yüzden meteorun üzerine konuşlandırılacak bir sonda ile meteorun yörüngesi değiştirilmeye çalışılacak. Belki de bizim yerimize üzerinde yaşam bulunan başka bir gezegene çarpacak. Kimin umrunda ki? Hehe.






AVRUPA'DA YENİ DOĞAN BEBEKLERE MİKROÇİP TAKILACAĞI SÖYLENTİSİ

Büyük Birader Yeni Projeler Mi Üretiyor?

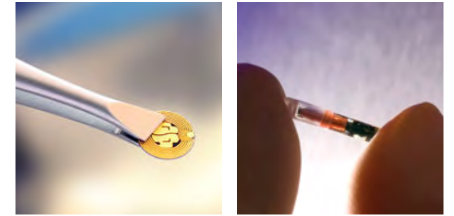
Geçtiğimiz ay çıkan yalan bir haber internette büyük tartışmalara yol açtı.

Habere göre Mayıs 2014'ten itibaren Avrupa'da doğan çocukların deri altına zorunlu olarak RFID (radyo frekanslı kimlik) mikroçipi yerleştirilecek. Bu mikroçipte GPS özelliği olacak ve 5 metrelik yanılma payıyla kişilerin konumu uydu yoluyla tespit edilebilecek. Çiplerin pili 2 yıl gidecek ve her 2 yılda bir yenilenecek.

"Bebeğimi hastanede doğurmam, hükümet gitsin o çipi ****ne soksun", "artık gidip çalılıklarda doğum yapacağım" gibi yorumlar yapanlardan işi dine bağlayanlara bayağı bir kişi tartışmaya dahil oldu. Kaynak belirtilmediği ve hiçbir resmi kurum tarafından doğrulanmadığı için haberin yalan olduğu kolayca ortaya çıktı tabii. Hoş, haberi yapan site tık sayısında parayı götürmüştür, o ayrı. Düşündüm de biz de Oyungezer Online'da yapsak aslında böyle haberler ne güzel olur... Kazandığımız paralarla herkes kendine bir PS4 alır artık.

Konuya dönecek olursak, vücuda mikroçip yerleştirme, tıp, güvenlik gibi sektörlerde, gönüllülük esasına dayanarak sınırlı da olsa yapılan bir uygulama. Ama tabii ki yeni doğan, reşit olmayan birine bir çip yerleştirmek insan haklarına aykırı bir durum ve proje gerçekleştirilmeden önce "saklayacak bir şeyiniz yoksa niye korkuyorsunuz" masallarıyla duruma alıştırmaları gerek, ki yapacaklardır (onlar). Ondan sonra da sırada düşüncelerimizi okuyabilen çipler var. "Yanlış bir şey düşünmüyorsanız neden korkuyorsunuz" gibi söylemlerle uyutulmaya çalışılacağımız ve halkların çoğunun da bunu destekleyeceği bir gelecek şu an belki abartı görünebilir ama gerçekten abartı olup olmadığına bundan 9 yıl sonra *(Ömer'in yuvarlak sayılarla imtihanı adlı eserim çok yakında bayilerde -Emir)* tekrar bakalım.

Ve tabii bir taraftan da bu uydu yoluyla yer tespiti meselesinin cep telefonlarıyla zaten gerçekleştiriliyor olduğunu düşünmek sanki çok da fantastik olmaz. Kimlik numaraları, parmak izi algılayan telefonlar, mail takipleri gibi konulara ise hiç girmeyeyim. **-Ömer**





GUNNARS BİLGİSAYAR GÖZLÜĞÜ

Kurumayan gözler istiyoruz!

Bilgisayar ya da konsol karşısında uzun zaman harcıyorsanız, kalktığınız zaman gözlerinizin vücudunuza ihanet ettiğini hissedersiniz. Gunnars bu sorundan kurtulmak için bize ürettiği bilgisayar gözlüklerini öneriyor.

Gunnars gözlükler, kullandığı i-AMP lens teknolojisiyle daha net bir görüntü elde ederken, göz yorgunluğunu da azaltmayı hedefliyor. Gözü saran tasarımı sayesinde göz çevresinde hava akımlarını engelleyerek oküler bir mikro-iklim oluşturarak, nem seviyesini yüksek tutup göz kuruluğunu engelliyor.

Günlük bilgisayar ve oyun amaçlı kullanım için farklı gözlük modelleri olsa da bu modellerde cam değil sadece çerçeve değişiyor. Kulaklıkla birlikte kullanmak isteyen kullanıcılar, oyun serisinde kulaklık ile uyumlu modelleri tercih edebilirler.

Gunnars, tasarımcıları da unutmamış. Ofis ve oyun amaçlı kullanıma hitap eden serilerde kullanılan amber cam rengi, tasarımcılar için üretilen seride yerini Crystalline cam kaplamasına bırakıyor. Böylece hem çalışırken göz yorgunluğu engelleniyor hem de tasarımcıların gerçek renkler ile daha rahat çalışması sağlanmış oluyor.

Hani aman aman bir değişim beklemeyin. Gözlüğü taktığınızda fark edeceğiniz en büyük değişim yazılar ve detaylar üzerinde. Yazıların okunabilirliği artarken, oyunlarda detaylar da gözünüze daha belirgin gelmeye başlıyor ama asıl önemli olan, uzun süreli kullanımda yorgunluğunuzu hissedilebilir oranda azaltıyor.

Gunnars gözlüklerin fiyatı 199 TL'den başlıyor ve çerçevesine göre 249 TL'ye kadar yükseliyor. Gözlükleri günlük kullanım için öneremeyeceğim ama bilgisayar başında günde 4 saatten fazla zamanınızı harcıyorsanız, bu gözlükler size hitap ediyor. **-Emir**

500 TL'NİN ALTINDAKİ ANDROID TABLETLER

Bütçenizi aşmadan, mobil oyunlara doyma vakti

Hareketli bir dönem geçiriyoruz. Doların artışı, taksit sayılarının azalması ve hatta telekomünikasyon ürünlerinde tamamen kalkması gibi durumlar var artık hayatımızda. 3G/4G tabletler de bu kategoriye girdiği için testimize dahil etmedik ki zaten 500 TL'nin altında 3G destekli tablet bulma şansınız pek yok.

Belli bir fiyat seviyesinin üzerindeki ürünlerde kalite ayrımı çok net olduğu için artık ne iyi, ne kötü söylemek çok zor değil ama 500 TL'nin altındaki tabletlerde çok sıkı bir rekabet var. Aynı kategoride çok fazla ürün var ve hepsinin de özellikleri birbirine benziyor. Aralarındaki farkları daha net görebilmeniz için biz hepsini bir araya getirdik. Özellikle IPS ekran ve grafik işlemcilere dikkat etmenizde fayda var.

-Emir Cerrahoğlu



ASUS Memo Pad HD

İşlemci: ARM Cortex A7 Dört Çekirdekli 1.2 GHz
Grafik İşlemcisi: ARM Mali-400
Ekran Boyutu: 7.0"
Bellek: 1GB
Çözünürlük: 1280x800 IPS
Depolama: 8GB
Wi-fi/3G: VAR/YOK
Fiyat: 465 TL (KDV Dahil)





Lenovo Ideatab A1000-F

İşlemci: MTK 8317 1 GHz
Grafik İşlemcisi: PowerVR SGX531
Ekran Boyutu: 7.85"
Bellek: 512MB
Çözünürlük: 1024x768
Depolama: 8GB
Wi-fi/3G: VAR/YOK
Fiyat: 221 TL (KDV Dahil)

CASPER CTA-E07-14A

İşlemci: ARM Cortex A9 Çift Çekirdekli 1.5 GHz
Grafik İşlemcisi: ARM Mali-400
Ekran Boyutu: 7.0"
Bellek: 1GB
Çözünürlük: 1024x600 IPS
Depolama: 16GB
Wi-fi/3G: VAR/YOK
Fiyat: 341 TL (KDV Dahil)





Ainol Novo8 Advanced Mini

İşlemci: ATM7021 Çift Çekirdekli 1.3 GHz
Grafik İşlemcisi: PowerVR SGX540
Ekran Boyutu: 7.85"
Bellek: 512MB
Çözünürlük: 1024x768
Depolama: 8GB
Wi-fi/3G: VAR/YOK
Fiyat: 209 TL (KDV Dahil)

EVERPAD QC-785

İşlemci: ARM Cortex A8 1.2 GHz
Grafik İşlemcisi: ARM Mali-400
Ekran Boyutu: 7.85"
Bellek: 1GB
Çözünürlük: 1024x600 IPS
Depolama: 8GB
Wi-fi/3G: VAR/YOK
Fiyat: 382 TL (KDV Dahil)





Dark EvoPad R7012K

İşlemci: ARM Cortex A9 1.2 GHz
Grafik İşlemcisi: ARM Mali-400
Ekran Boyutu: 7.0"
Bellek: 512MB
Çözünürlük: 800x480
Depolama: 8GB
Wi-fi/3G: VAR/YOK
Fiyat: 199 TL (KDV Dahil)

PIRANHA Ultra II Tab RK3066

İşlemci: ARM Cortex A9 Çift Çekirdekli 1.6 GHz
Grafik İşlemcisi: ARM Mali-400
Ekran Boyutu: 10.1"
Bellek: 1GB
Çözünürlük: 1024x600
Depolama: 16GB
Wi-fi/3G: VAR/YOK
Fiyat: 289 TL (KDV Dahil)





Reeder A8X

İşlemci: ARM Cortex A7 Dört Çekirdekli 1.2 GHz
Grafik İşlemcisi: PowerVR SGX544MP2
Ekran Boyutu: 7.85"
Bellek: 1GB
Çözünürlük: 1024x768 IPS
Depolama: 16GB
Wi-fi/3G: VAR/YOK
Fiyat: 359 TL (KDV Dahil)

ACER B1-710

İşlemci: MTK 8317T Çift Çekirdekli 1.2 GHz
Grafik İşlemcisi: PowerVR SGX 531
Ekran Boyutu: 7.0"
Bellek: 1GB
Çözünürlük: 1024x600
Depolama: 16GB
Wi-fi/3G: VAR/YOK
Fiyat: 323 TL (KDV Dahil)





Samsung Galaxy Tab3

İşlemci: PXA986 Çift Çekirdekli 1.2 GHz
Grafik İşlemcisi: Vivante GC1000+ Çift Çekirdekli
Ekran Boyutu: 7.0"
Bellek: 1GB
Çözünürlük: 1024x600
Depolama: 8GB
Wi-fi/3G: VAR/YOK
Fiyat: 449 TL (KDV Dahil)

Massive M 707

İşlemci: Cortex A9 1 GHz
Grafik İşlemcisi: Yok
Ekran Boyutu: 7.0"
Bellek: 512MB
Çözünürlük: 800x480
Depolama: 4GB
Wi-fi/3G: VAR/YOK
Fiyat: 169 TL (KDV Dahil)





Onyo Winner XL

İşlemci: ARM Cortex A8 1 GHz
Grafik İşlemcisi: ARM Mali-400
Ekran Boyutu: 9.2"
Bellek: 512MB
Çözünürlük: 800x480
Depolama: 8GB
Wi-fi/3G: VAR/YOK
Fiyat: 179 TL (KDV Dahil)

VPN ile Güvenli İnternet

Biri sizi artık gözetleyemiyor -Emir Cerrahoğlu



VPN (Virtual Private Network) hayatımızda yeni bir kavram değil, uzun senelerdir kullanılıyor ama günümüzde çeşitli sebeplerden dolayı, eskisine nazaran daha fazla ihtiyaç duyuyoruz.

VPN, teknik olarak internet üzerinden farklı bir ağa bağlanarak, o ağın yerel bir parçası gibi davranmanıza izin veren, noktadan noktaya bir bağlantı çözümüdür. VPN bütün bankalarda, ATM'lerde, hassas veri iletişiminde bulunan şirketlerde kullanıldığı gibi, oyunlarda gecikmeyi düşürmek amacıyla da kullanılabilir. Bizi de başlıca ilgilendiren iki kullanım alanı var zaten: online oyunlardan daha iyi verim almak ve kişisel bilgi güvenliğimizi artırmak.

Oyunlarda VPN kullanımı çok yaygın olmasa da Avrupa ve Amerika sunucularında barındırılan oyunlarda gerekli olabiliyor. Bazı oyunların sunucularının barındığı bölgeler, ülkemizdeki internet çıkışlarının erişimi açısından sorunlu olabiliyor ya da kullandığımız İSS'nin internet çıkışlarında bir sorun yaşandığı için oyunlarda yüksek erişim sürelerine maruz kalabiliyoruz.

Sunucuları Avrupa'da bulunan oyunlarda erişim sürelerinin 100 milisaniyenin üzerinde, ABD ya da Uzak Doğu'da bulunanlarda ise 150-180 milisaniyenin üzerinde olması kabul edilebilir değildir. Mevcut internet altyapılarımız otomatik olarak en kısa yolu bulmaya ve kullanmaya çalışan bir sistem kullanıyor. Bazen bu noktalardan biri sıkıntı yaşayınca, biz de etkileniyoruz.

Neyse ki VPN kullanarak aradaki sorunlu noktayı es geçerek erişim kurma şansınız var ama tabii biraz da şans gerekiyor. VPN hizmeti aldığınız firmanın o coğrafyada ne kadar fazla erişim noktası bulunuyorsa, sorunlu noktayı atlatma şansınız da o kadar artıyor.

Oyunlarda VPN kullanmamızın tek nedeni erişim süreleri değil elbette. Bazı online oyunlar sadece izin verilen ülkelerden bağlantı kabul ediyor. Böyle durumlarda da VPN kullanarak, o ülkenin IP adresleri üzerinden internete çıkabilirsiniz.

VPN ile aynı zamanda Hulu, Netflix gibi servisleri de, o ülkeler üzerinden bağlantı gerçekleştirerek izleyebilirsiniz. Akıllı televizyonlardan, tabletlere kadar pek çok cihazda VPN kullanabiliyorsunuz. Böylece hem güvenliğinizi üst düzeye çıkarıyor hem de sansür ve bölgesel erişim limitlerinden kurtulmuş oluyorsunuz.

Aile Boyu

Eğer evinizde birden fazla cihaz için VPN hizmetine ihtiyacınız varsa, her bir cihaz için tek tek VPN hesabı almak yerine, VPN desteği olan bir router (yönlendirici) da kullanabilirsiniz. Böylece aynı ağa bağlı bütün cihazlar VPN hizmetinden faydalanmış olur.



2013'te dünyanın en hızlı bilgisayarı kabul edilen NUDT Tianhe-2'nin 128-bit AES şifrelemesini brute force ile (zorla) kırması için yaklaşık 300 milyon yıl geçmesi gerekiyor.

Bu yöntem, özellikle konsollarınızı VPN üzerinden erişime açmak için mantıklı. Konsollar üzerindeki coğrafi kilidi olan servisleri de bu sayede kullanabilirsiniz.

Router düzeyinde VPN hizmetini kullanabilmek için, öncelikle aldığınız VPN servisinin ve router'ınızın bunu desteklemesi gerekiyor. Bizim bu dosyada incelediğimiz sağlayıcıların hepsinde bu destek mevcut. Daha sonra dikkat etmeniz gerekense VPN desteği olan router'ınızın gücü. Şifreleme sırasında router'ın işlemcisine yük bineceğinden dolayı, dar boğaz yaşanabilir ve bu da internet hızınızı yavaşlatabilir. Router bazında kullanılan VPN hizmetlerinde, ortalama internet erişimi 5-6 mbit/s seviyesindedir genel olarak. Tabii ki kullandığınız cihaz ne kadar kuvvetliyse, alacağınız sonuç da o kadar iyi olacaktır.

Neden Güvenli?

VPN, mevcut internet bağlantınız üzerine şifreli yeni bir katman ekleyerek erişim kurmanıza olanak tanır. Halka açık internet bağlantıları, oteller ya da veri güvenliğinden emin olamadığınız yerlerde, interneti güvenli olarak kullanabilirsiniz. Günümüzde güvenli diyebileceğimiz bir VPN bağlantısı için minimum 128-bit şifreleme gerekir ki çoğu protokol artık 256-bit kullanıyor.

VPN teknolojisi ve şifreleme metotları da kendi içerisinde bölümlere ayrılıyor. Bunlardan bazıları zaman içerisinde güvenilirliğini yitirirken, bazıları da yıllara meydan okumayı başarıyor.

VPN güvenlik açısından başarılı bir çözüm olsa da trafik limitsiz bir servis için ücret ödemeniz gerekiyor. Eğer ücret ödemek istemiyorsanız, alternatif servisler de mevcut tabii ki. Ancak bu servisleri kullanırken de internet hızınızdan bir miktar feragat etmeyi göze almalısınız. Peki bu servisler hangileri?

TOR (The Onion Router)

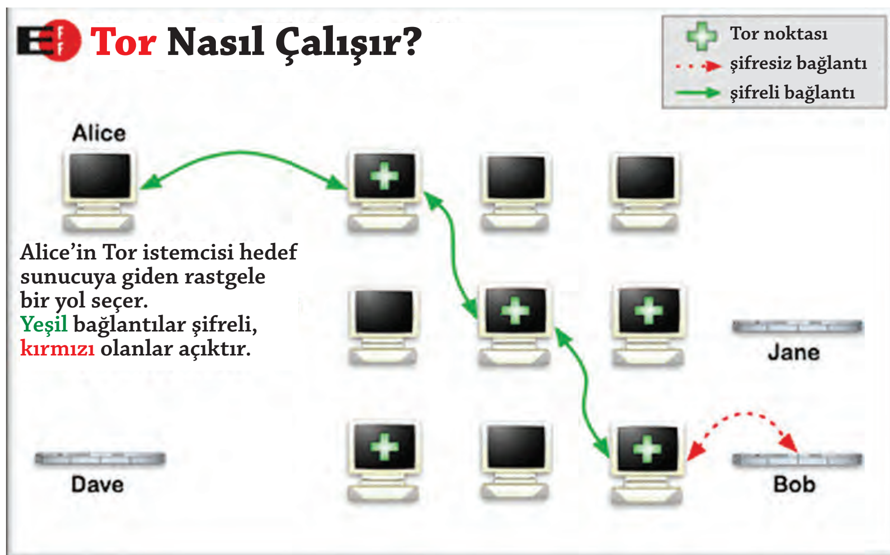
TOR, internet üzerinden veriyi iletirken dünyanın dört bir yanından kullanıcıların katılımıyla oluşturulan ağları kullanır. Veri iletişimi sırasında bağlantı noktaları sürekli değiştiği için güvenlidir. TOR'un en büyük artısı, veri iletimi sırasında verinin şifrelenmesi ve noktalar arası veri transferi sırasında, bütün güzergâhı değil, sadece geldiği noktanın bilgisini taşımasıdır. Özetle A noktasından E noktasına bir veri yollarken, D noktası verinin sadece C noktasından geldiğini bilir, ondan öncesini bilemez.

Ancak TOR'un en büyük dezavantajı, verinin sürekli dolaşması nedeniyle hız kaybına sebebiyet vermesi. Yani sadece sansürlü sitelere erişmek için kullanılabilir ama sürekli kullanım için ne yazık ki pek mantıklı bir tercih değil.

Google uProxy

Google tarafından finanse edilen uProxy, şu an için Chrome ve Firefox eklentisi olarak çalışıyor. uProxy'i kullanabilmek için yurt dışında yaşayan güvendiğiniz bir arkadaşınız olması gerekiyor. uProxy, iki bilgisayar arasında bir bağ kuruyor ve sizin, arkadaşınızın tarayıcısı üzerinden internete erişmenizi sağlıyor.

VPN'in aksine uProxy, bütün internet kullanımı yerine sadece tarayıcınızın kullanımıyla sınırlı ve karşınızdaki bilgisayar sizin kullanımınız sırasında açık olmak zorunda. Yani yurt dışında güvenebileceğiniz biri yoksa pek de size hitap etmiyor.





Sansür

Bu aralar çok aşinayız "güvenli internet" kalıbına. Hatırlarsınız, geçtiğimiz senelerde güvenli internet adıyla internet sansürüyle tanışmıştık. Faydalı olmuştu, memlekette sıradan bilgisayar kullanıcıları bile DNS'in ne işe yaradığını çatır çatır öğrenmişti. Tabii bizi çok düşünen büyüklerimiz boş durmadı, interneti nasıl daha da "güvenli" hale getireceklerinin arayışına devam etti ve karşımıza bütün interneti süzmek gibi yaratıcı bir çözümle çıktı. Biliyorsunuz yeni yasa tasarısı hayata geçerse, kişisel verileriniz birileri için, kişisel verilerimiz olacak. Önce bundan bahsedelim, nedir bu işin aslı astarı.

Şu an internette sansür diye insanların rahatsız olduğu site kapatmaları iki şekilde işliyor, IP ve DNS bazında. Eğer DNS üzerinden bir site yasaklanırsa, o sitenin IP adresi, sizin "... Sayılı kararı ile kapatılmıştır" benzeri mesajı gördüğünüz, başka bir siteye yönlendiriliyor. IP bazlı yasaklama durumunda ise hiçbir uyarı göremiyorsunuz ve kısaca site açılmıyor. IP bazlı yasaklamanın bir diğer kötü yanı da çoğu zaman birden fazla siteyi etkilemesi. Web siteleri, bizim sunucu dediğimiz, üzerinde siteleri yayınlayabilecekleri yazılımları ve 7/24 kesintisiz çalışmaya elverişli donanımları olan bilgisayarlar üzerinden yayın yapar. Ancak yayın yaparken, bir IP adresi üzerinde birden fazla site de yayınlanabilir. Dolayısıyla IP bazlı yasaklamalarda, çoğu zaman pire için yorgan yanıyor ve bu sitelere giremiyoruz.

Yeni uygulamada sözde bunun önüne geçilmesi hedefleniyor. Diyelim ki www.orneksite.com/cokbombabirhaber gibi bir içerik var ve suç unsuru taşıyor. Artık bunun için o sitenin barındığı IP adresinin erişimini kapatmak yerine, sadece bu linki ya da siteyi kapatabilecekler. Yalnız artık hangi sitenin uygunsuz olduğuna karar vermek için mahkeme kararı gerekmeyecek, bunu doğrudan TİB, istediği şekilde yapabilecek. Daha da vahim olanı ise bütün bunu yapabilmek için, ülkemizdeki internet servis sağlayıcılarının tamamını filtreden geçirecekler. Bu kabaca şu demek: İnternet kullanan her bireyin erişim kayıtları, hükümet tarafından istenildiğinde erişilebilir olacak. Yani hangi siteye girmişsiniz, kimle ne yazışmışsınız, nerede ne kadar vakit harcamışsınız hepsi artık kayıt altında olacak. Anlayacağınız artık "güvende" olacağız. Yaşasın güvenli internet!

OYUNGEZER OKURLARINA ÜCRETSİZ VPN

Eğer daha önce VPN kullanmadıysanız ve alıp almamak konusunda kararsız kaldıysanız size güzel bir haberimiz var. PureVPN'in yöneticisi Uzair'den Oyungezer okurları için bir kampanya yapmasını rica ettiğimizde sağ olsun bizi kırmadı ve ücretsiz, 3 günlük test hesabı sağlamayı kabul etti.

Bunun için yapmanız gereken basit: bit.ly/1pDR8wX adresine girerek, sağ üst kısımda bulunan "Redeem Your Coupon" sekmesine tıklamak. Sonrasında sistem sizi otomatik olarak, ücret ödemeden kayıt olabileceğiniz bir bölüme yönlendirecek.

3 günlük kullanımı başlatmak için sistem sizden herhangi bir kredi kartı ya da ödeme talep etmeyecek. 3 günün sonunda dilerseniz uygun gördüğünüz bir pakete geçebilir ya da servisi kullanmayı iptal edebilirsiniz.



Servisiniz aktif olduktan sonra tek yapmanız gereken, site üzerinden ya da iOS platformunda kullanmayı planlıyorsanız (ikisinde de aynı anda kullanabilirsiniz, sistem aynı anda 5 kullanıcıya kadar izin veriyor) Apple Store üzerinden PureVPN yazılımını indirmek.

Yazılım ve site ne yazık ki henüz Türkçe değil ama Uzair, Türkiye pazarıyla ilgilendiklerini ve kısa süre içerisinde hizmetlerine Türkçe dil desteğinin de geleceğini söylüyor.

PureVPN, OpenVPN desteklese de henüz yazılımda bu destek bulunmuyor. OpenVPN için bit.ly/1eFWleJ adresine girerek, OpenVPN (Beta) seçeneğini seçmeli ve sonrasında da kullandığınız işletim sisteminin karşısındaki View Tutorial sekmesine tıklamalısınız.

VPN Servisi Sunan Firmalar

VPN hizmetini ücretsiz sunan yerler olsa da koydukları kotalar yüzünden internet bağlantınız ciddi şekilde yavaşlıyor. Belki internette gezinmek için yeterli oluyor bu servisler ama oyun oynamak, internetten video izlemek ve dosya indirmek gibi düşünceleriniz varsa, ücretli servislerden birini seçmeniz gerekiyor.

Piyasada bu hizmeti sunan çok fazla yer var ama yeni yasa gereği Türkiye'den bir hizmet sağlayıcısıyla çalışırsanız, VPN'in pek bir esprisi kalmıyor. O yüzden sizin için dünyada bu servisi profesyonel olarak sunan yerleri araştırdık.

VyprVPN



ABD'de kurulmuş olan Golden Frog şirketi tarafından geliştirilmiş VyprVPN. Dünya çapında 700'den fazla sunucuya sahip olan şirket üzerinden Avrupa, Asya, Avusturalya ve Kuzey Amerika'ya erişebiliyorsunuz.

Güvenlik konusunda oldukça hassas olan şirket, yazılım ve donanımları konusunda da kesinlikle harici bir firmayla çalışmadıklarının altını çiziyor.

Web arayüzü üzerinden pek çok ayarı yapmanıza olanak sağlasa da VyprVPN'in kendi yazılımı da oldukça kullanışlı. Yazılımı kurduktan sonra bütün ayarları otomatik olarak kendisi yapıyor. Ayarlar kısmından, kullanacağınız şifreleme metoduna kadar her şeyi kendiniz seçebiliyorsunuz. Ayrıca VyprVPN üzerinden anlık kullandığınız trafiği gösteren bir de panel bulunuyor.

VyprVPN'in bir diğer avantajı ise iOS, Android ve Mac platformunu da desteklemesi. Yani tek bir servis ile, kullandığınız bütün cihazların güvenliğini sağlamış oluyorsunuz.

VyprVPN'i bizim için asıl önemli yapan ise geliştirdikleri Chameleon teknolojisi. Şu an için değil belki ancak ileride bir şekilde mevcut VPN protokolleri engellenirse, Chameleon oldukça işimize yarayacak gibi duruyor. Zira kendisi OpenVPN paketlerini normal internet trafiğimizin içerisine yedirerek, paket analizi yapılsa dahi fark edilmemesini sağlıyor. Özellikle İran ve Çin gibi sansürün yoğun olduğu ülkelerdeki kullanıcılara önerilse de, bu gidişle biz de ihtiyaç duyabiliriz.

VyprVPN, kullanıcılarına üç farklı paket sunuyor ve her paket bir miktar hediye depolama alanıyla birlikte geliyor. En düşük paketin fiyatı yıllık 80$ seviyesinde ama OpenVPN kullanmak için ihtiyacınız olan paketin senelik ücreti 100$'ı buluyor ve bu paketi aynı anda iki farklı sistemde kullanabiliyorsunuz. Paketlerin hiçbirinde bir kota uygulaması bulunmuyor ki bu önemli bir artı. Detaylı bilgiyi şu adresten alabilirsiniz: bit.ly/1gddBMd

Artılar / Eksiler

- + Her platformda yazılım desteği
- + Ücretsiz depolama alanı
- + Hızlı ve stabil bağlantı
- + NAT Firewall desteği
- + Torrent ve P2P desteği
- + 256-bit şifreleme
- + Chameleon
- + Harcanan trafik ve bağlantı saatleri dışında kayıt tutmuyorlar
- − Fiyatları rakiplerine göre biraz yüksek
- − Avrupa'da farklı ülkeler deneseniz de, tek bir yerden çıkış yapabiliyor.

PureVPN



Hong Kong menşeli GZ Systems tarafından üretilen PureVPN, 2007'den beri hizmet veriyor. Şu an 26 ülkede 300'den fazla sunucusu bulunan PureVPN'in Windows dışında, iOS ve Mac desteği bulunuyor ancak dilerseniz Linux ya da Android platformlarında da elle ayarlayarak kurabiliyorsunuz.

PureVPN'in diğer servislere göre en büyük avantajı, Split Tunneling desteği olması. Yani siz hangi uygulamanın VPN üzerinden iletişim kuracağını, hangisinin VPN'in dışında kalacağını da belirleyebiliyorsunuz.

PureVPN, VPN kullanımlarına yabancı olanlar için hazır profillere sahip. Ayrıca PureVPN'de de tıpkı VyprVPN gibi, anlık kullandığınız trafiği size gösteren bir panel mevcut.

Yazılımın tek eksiği, OpenVPN için gerekli ayarların bulunmaması. Firma OpenVPN desteği veriyor ancak bunun için web sitesinden destek alarak, elle kendiniz ayarlamalısınız.

256-bit'e kadar şifrelemeye destek sağlayan PureVPN'in senelik ücreti 49,94$ ve aynı anda 5 farklı oturuma kadar destekliyor.

VPN Protokolleri

PPTP (Point to Point Tunnel Protocol)

Microsoft'un büyük desteğiyle kurulan Ascend Communications tarafından geliştirilen PPTP, Windows 95 ile yaygınlaşmaya başlamış ve uzun yıllar iş dünyasında kullanılan bir standart haline gelmişti. Zaman içerisinde eski popülerliğini kaybetmesiyle beraber 2012 yılında NSA tarafından tam olarak kırılmasının ardından Microsoft da desteğini çekmişti.

Herhangi bir yazılım kurulmadan hızlıca kullanılabilmesi nedeniyle, günümüzde halen kritik güvenlik ihtiyacı olmayan alanlarda kullanılıyor.

L2TP (Layer 2 Tunneling Protocol)

Diğer VPN çözümlerinin aksine L2TP kendi içerisinde bir şifreleme yöntemine sahip değildir, bu yüzden IPSec şifreleme protokolüyle birlikte kullanılır. IPSec'in günümüzde bilinen bir güvenlik açığı bulunmuyor ama L2TP, çalışması esnasında veriyi şifrelerken diğer VPN çözümlerine göre biraz daha fazla işlemci gücüne ihtiyaç duyuyor.

Günümüzde VPN destekleyen hemen hemen bütün cihazlarda standart olarak destekleniyor. Ancak ne yazık ki L2TP iletişim için sabit bir port kullandığından, İSS tarafından kolaylıkla engellenebiliyor.

SSTP (Secure Socket Tunneling Protocol)

Windows Vista SP1 ile hayatımıza giren bu protokol, günümüzde Linux tabanlı çeşitli işletim sistemlerini de destekliyor artık. PPTP ve L2TP protokollerinin aksine, iletişim yöntemi olarak SSL kullandığı için, TCP port 443'ü kullanabiliyor. Bu da normal internet trafiğinden ayrılmasını ve ISS tarafından kısıtlanmasını engelliyor.

SSTP, güvenlik anlamında oldukça başarılı gözükse de Microsoft dışındaki işlem sistemlerinde o kadar da başarılı değil. Ayrıca arkasında Microsoft olması nedeniyle, açık kaynak kodlu olmaması, ileride oluşabilecek güvenlik zaafiyetleri konusunda bazı kesimler tarafından dışlanmasına sebep oluyor.

OpenVPN

OpenVPN, diğer VPN çözümlerine kıyasla daha yeni bir teknoloji. OpenSSL kütüphanesini ve SSL v3/TLS v1 protokollerini kullanan OpenVPN, oldukça güçlü ve stabil bir kullanım sağlıyor. Kurulum ve ayarları diğer çözümlere göre biraz daha karışık. Bu yüzden OpenVPN hizmeti sunan firmalar genelde, ayarları basite indirgeyen bir yazılım ile bu servisi sağlıyorlar.

Bütün VPN çözümlerinde, kullanılan şifreleme metoduna göre bir hız düşüşü yaşanıyor ama OpenVPN bu konuda da güzel bir tablo çiziyor. Hem işlemci kullanımı hem de internet hızı konusunda (kullanılan şifreleme metoduna göre) IPsec'den daha performanslı.

OpenVPN, birden fazla şifreleme algoritmasını desteklese de yaygın olarak AES tercih ediliyor. AES'in bilinen herhangi bir güvenlik açığı bulunmuyor. Ayrıca AES'in NSA tarafından da kullanıldığını belirtelim.

Artılar / Eksiler

- + Hızlı ve stabil bağlantı
- + NAT Firewall desteği
- + Torrent ve P2P desteği
- + Kayıt tutmuyorlar (sadece kısa süreli oturum kaydı)
- + Split Tunneling özelliği
- + 256-bit şifreleme
- + Uygun fiyat

- − Email gönderebilmek için, önce firmayla iletişim kurmanız isteniyor
- − OpenVPN'i kullanmak için, yazılım dışında ayarlamalar yapmanız gerekiyor
- − Yazılımın Android versiyonu yok, ayarları tek tek yapmanız gerekiyor

StrongVPN



Sektör tecrübesi rakiplerine göre biraz daha eskiye dayanan, Reliablehosting'in bir markası StrongVPN. Şirket ne yazık ki sadece Windows ve Mac için yazılım desteği sunuyor. Geriye kalan platformlarda VPN ayarlarını elle yapmanız gerekiyor. Bunun en kötü yanı da iOS üzerinde OpenVPN'i kullanabilmek için jailbreak'e ihtiyaç duyması.

Fiyat olarak rakiplerinden biraz pahalı olan StrongVPN'in PPTP/L2TP/SSTP servislerini kapsayan paketlerinin fiyatı senelik 55$'dan başlıyor. Ancak OpenVPN kullanmak ve ABD dışındaki sunuculara da bağlanmak isterseniz ödemeniz gereken rakam senelik 210$'ı buluyor. Üstelik aynı anda ikinci bir cihazı desteklemediği gibi, kafanıza göre sunucu değiştirmenize de izin vermiyor. Her paketin ay içerisinde sınırlı sayıda değişiklik hakkı var.

Servisi oldukça stabil olsa da yazılım desteği, sunucu değişikliğindeki kısıtlamalar ve aşırı pahalı olması benim pek hoşuma gitmedi. Tamam, marka satar da bu kadar da değil. Aynı hizmeti çok daha uygun fiyata alabileceğiniz şirketler var.

Artılar / Eksiler

- + Hızlı ve stabil bağlantı
- + İçerikle ilgili kayıt tutmuyorlar (IP kayıtları kısa süreliğine de olsa saklanıyor)
- + 256-bit şifreleme
- + TCP bağlantı seçeneği de sağlıyorlar (UDP bir şekilde engellenirse diye)

- − Mobil yazılım desteği bulunmuyor
- − OpenVPN'i kullanmak için, yazılım dışında ayarlamalar yapmanız gerekiyor
- − Yazılımın Android versiyonu yok, ayarları tek tek yapmanız gerekiyor
- − iOS tarafında OpenVPN için jailbreak gerekiyor
- − Fiyatı piyasanın üzerinde
- − Sunucu değiştirme hakkının sınırlı olması

iVPN



İncelediğim diğer VPN servisleri arasında yazılım açısından en sıkıntılı olanı iVPN oldu. Sadece Windows için yazılım desteği bulunuyor ve diğer platformlarda çalıştırmak için tek tek ayarları sizin yapmanız gerekiyor.

Aynı anda üç farklı cihaza kadar kullanımı destekleyen iVPN'in yıllık kullanım ücreti 100$. Toplam altı lokasyondan VPN hizmeti sağlayan firmanın Uzak Doğu tarafında sunucuları ne yazık ki bulunmuyor.

iVPN'in rakiplerinden farklı olarak sunduğu bir hizmet de multi-hop özelliği. Böylece dilerseniz Hollanda aktarmalı ABD sunucuları üzerinden nete çıkabiliyorsunuz. Bana sorarsanız gereksiz. 256-bitlik algoritmayı kırabiliyorlarsa zaten, suyumuzu içip kalkalım. Öte yandan bu şekilde kullanım yapmak da erişim süresini ciddi anlamda artırıyor. Eğer maksimum paranoya yapanlar varsa tabii içinizde, kaçırmamanızı öneririm.

Artılar / Eksiler

- + Hızlı ve stabil bağlantı
- + Email adresi dışında, müşteri bilgisi tutmuyorlar
- + 256-bit şifreleme
- + TCP bağlantı seçeneği de sağlıyorlar (UDP bir şekilde engellenirse diye)
- + Multi-hop (paranoyaklar için)
- + ABD sunucuları dışında, torrent ve P2P kısıtlaması yok

- − Windows dışında bir platform için yazılım desteği bulunmuyor
- − iOS tarafında OpenVPN için jailbreak gerekiyor
- − Fiyat/Performans açısından başarısız
- − VPN bağlantı noktaları yetersiz

AMD MANTLE TEKNOLOJİSİNİ TANITTI

OYUNU DEĞİŞTİRMEYE GELİYOR!

Sadece bir yazılım güncellemesiyle ekran kartınızdan %45'e varan daha yüksek performans alacağınızı söylesek? Şaka değil, AMD'nin şimdilik beta olarak yayınladığı Mantle teknolojisi ile artık oyunlarınızından daha yüksek performanslar almak mümkün.

Yazılım güncellemesi dediysek de her şeyin kod üstünde döndüğünü söylemek yanlış olur. Mantle teknolojisi aslına bakarsak alternatif bir donanım kullanım yolu. Render denilen işlem grafikleri bilgisayarımızda görüntülemeye yarıyor ve Mantle, render işlemi ile ekran kartı arasındaki işlem yolunu minimuma indiriyor. Yapımcıların özel olarak izin verdiği oyun içeriğine, donanımların kafa uzatmasını sağlayan API'ler sayesinde, ekran kartları oyunun grafiklerini çok daha düz bir yoldan okuyabiliyor. Az harcanan donanım gücü sayesinde de düşük özelliklere sahip bilgisayarlarda bile yüksek grafikli oyunlar hızlıca render edilebilip oynanabiliyor. DirectX'in ekran kartını dolaylı olarak kullanma yoluna müdahale ederek ekran kartına direkt olarak nüfuz etme eylemi olarak özetlenebilir Mantle.

%45 performans artışı sektör standartlarını, hatta ekran kartlarının son kullanıcı fiyatlarını bile etkileyebilecek yüksek bir oran. AMD'nin 14.1 Catalyst Beta sürücüleri ile kullanıcılara sunulan bu teknoloji, şimdilik sadece Battlefield 4 için geçerli. Kendi bilgisayarınızda yapacağınız Battlefield 4 testleri ile bile AMD'nin Mantle teknolojisiyle DirectX'e karşı ne denli büyük bir başarı sağladığı gözle görülebilir.

MANTLE'IN GELECEĞİ PARLAK MI?

AMD müjdeyi vererek kısa zamanda birçok yapımcıya ulaşacaklarının garantisini verdi. Başta Thief olmak üzere Mantle, çıkışıyla birlikte Star Citizen, Sniper Elite 3 gibi oyunlara da gelecek. Nitrous oyun motorunun da direkt olarak Mantle destekli olarak yayınlanacağını düşünürsek, "BİR YILDIZ DOĞUYOR" demek yanlış olmaz.

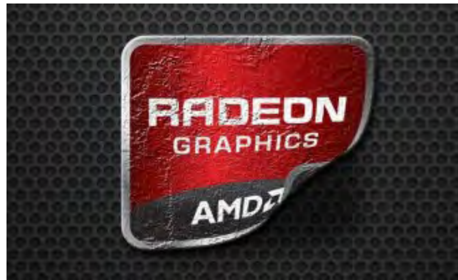
AMD'nin özellikle Thief gibi büyük IP'lere Mantle kapağını atması hem son kullanıcıyı hem de yapımcıları cezbedecektir. Yüksek grafiklere sahip bir oyunu hem donanım güncellemesi yapmadan oynamak hepimizin işine gelir hem de paramız cebimizde kalır. Eh, teknolojinin yaygınlaşması ile sürekli olarak yüksek grafiklere aşina hale gelmemiz de üstüne eklenirse, açık ve net olarak söyleyebiliriz ki Mantle oyun sektörünün demirbaş yeniliklerinden biri olabilir.



KİMLER MANTLE TEKNOLOJİSİNİ KULLANABİLİR?

Mantle, AMD işlemcilerini kullanan grafik birimleri için yayınlanmış olsa da ne yazık ki tüm AMD grafik kartlarını kapsamıyor. Belki şimdilik Beta olduğu için sınırları daha az esnektir diyebiliriz ama bilinen Mantle destekleğine sahip kart setleri şöyle:

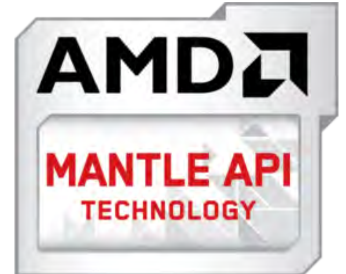
- AMD Radeon R9 Serisi
- AMD Radeon R7 Serisi
- AMD R9 M200 Serisi
- AMD R5 Serisi
- AMD R5 M200 Serisi



MANTLE'I DENEYİN!

Yazıda belirtilen AMD grafik kartlarından birine sahipseniz tek yapmanız gereken yeni Catalyst 14.1 Beta sürücüsünü indirip kurmak. Adresi de bizden olsun: **http://support.amd.com/en-us/download**

Mantle ile %45'e varan performans artışı mümkün



GÖRÜNEN KÖYE KILAVUZ

Son kullanıcının gözüyle görülebilir bir yenilik oluşu Mantle'ı özel kılan unsurlardan belki de en önemlisi. Halihazırda aktif bir Battlefield 4 oyuncusu olduğum için Mantle'ın ne kadar güçlü olduğunu kavramam çok daha kolay oldu. ATI HD7970 ekran kartı ve AMD X4 955 4GHz özelliklere sahip işlemcim ile yaptığım testlerde DirectX'e karşı Mantle teknolojisinin 10 civarı net bir FPS artışı sağladığını bizzat gördüm.

Bu ne demek?
Artık bazı ayarları High'a çekmeye gerek kalmadan, Battlefield 4'ü tamamen Ultra ayarlarda oynayabilmem demek.
Bu neden önemli?
Çünkü bunun için hiçbir ekstra donanım harcaması yapmadım!



HAVA MODİFİKASYONU

HAVA DURUMUNU KEYFİMİZE GÖRE DEĞİŞTİRMEK MÜMKÜN MÜ?

Hava şartlarının değiştiği, hatta oynanışa etki ettiği oyunları severiz. Diğer yandan bazı oyunlar vardır ki işi bir adım öteye taşıyarak hava durumunu sizin değiştirmenize olanak tanır: *World of Warcraft*'da Shaman sınıfının Lightning Bolt, Thunderstorm ve Healing Rain yetenekleri, *The Legend of Zelda* serisinde Song of Storms şarkısı, *Infamous* serisinde Ionic Storm ve Ionic Vortex yetenekleri, *The Elder Scrolls V: Skyrim*'de Clear Skies ve Storm Call...

Çoğunlukla büyülü güç suretinde karşımıza çıkan bu fikrin bazı oyunlarda teknolojik bir dayanağı vardır. *Command & Conquer: Red Alert 2*'de kuvvetli bir fırtına yaratarak düşman binalarını yok edebilen Weather Control Device, *Phantasy Star II*'de Mota adlı gezegeni yaşanabilir kılan Climatrol ve *Crimson Skies*'daki Wind Turbine başlıca örneklerindendir.

Peki ya gerçek dünyada işler nasıl yürüyor? Yağmur dansı ya da duasının ötesi mümkün mü?

RÜZGÂR EKEN...

Bulut tohumlamayla suni yağış sağlamak yirminci yüzyılın ortalarından beri yaygın olarak uygulanan bir yöntem. Suni yoğunlaşma çekirdeği olarak görev alan gümüş iyodür, kuru buz (katı CO_2) ve benzeri küçük parçacıklar bir uçak aracılığıyla bulutun içine bırakılarak yağış oluşumu tetiklenebiliyor veya yağış miktarı artırılabiliyor.

Yağmur bombası yöntemi Türkiye'de ilk kez 1990 yılında İstanbul'da İSKİ tarafından uygulanmıştı. Yakın zamanda meşhur bir örneğini ise 2008 Yaz Olimpiyatları öncesinde görmüştük. Çin hükümeti açılış törenine deyim yerindeyse gölge düşürmemek için bir hava modifikasyon çalışması gerçekleştirmiş, yağışı başka bölgeye çekerek stadyumun kuru kalmasını sağlamıştı. Benzer şekilde, kurak bir iklime sahip olan Birleşik Arap Emirlikleri'nde suni yağış çalışmaları yapıldığına dair haberler duyuyoruz. Ancak her şeye rağmen tohumlamanın gerçekten işe yarayıp yaramadığı, yarıyorsa da yeterince etkili olup olmadığı halen bilim dünyasında bir tartışma konusu.

...FIRTINA BİÇER

Hava modifikasyonunun bir diğer olası kullanım alanı kuvvetli fırtınaların önünü kesmek. Yarım yüzyıldan uzun süredir özellikle ABD merkezli yapılan çalışmalar ne yazık ki henüz sonuç vermiş değil, fakat günün birinde böyle bir teknolojiyle büyük çaplı can ve mal kaybına yol açan kasırgaları zayıflatmak ya da tamamen dindirmek mümkün olabilir.

Elbette insanın aklı diğer tarafa da çalışıyor: Hava modifikasyonunu bir silah olarak kullanma düşüncesi bir hayli eski, ve hemen her ülke bir başkasının bu teknolojiye kendinden önce erişecek olmasından endişeli. Cenevre Sözleşmeleri öncesinde ABD'nin Vietnam Savaşı esnasında böyle bir uygulamaya giriştiği biliniyor ve bölgedeki yağış miktarını %30 oranında artırdığı tahmin ediliyor. Neyse ki henüz oyunlardaki gibi göğü birden gürletip yıldırımlar düşürten bir silah üretilmiş değil. Üretilse dahi kullanılması yasak: 18 Mayıs 1977'de imzalanan ve altında Türkiye'nin de imzasının bulunduğu Çevresel Modifikasyon Sözleşmesi geniş çaplı veya uzun süreli etki gösteren, yıkıma veya hasara neden olacak bu tür uygulamaları yasaklıyor. **-Eren**



Nvidia, Maxwell Mimarisi ile Sahalardaki Yerini Aldı





Eh, haliyle "GTX 750 Ti" da test sistemimizdeki yerini aldı

Herkes Maxwell mimarisiyle tanışmak için üst düzey bir ürün beklerken, Nvidia, yeni mimarisini orta-giriş seviyesi bir kart ile hayatımıza sokmaya karar verdi. GTX 760'ın altında yer alacak olan GTX 750 ve GTX 750 Ti, watt başına düşen performans miktarında da iki kata kadar artış sağlıyor. Özellikle Kepler mimarisini kullanan giriş seviyesi GTX 650 ile kıyaslandığında ciddi bir performans artışı görülüyor.

Nvidia'nın geçmişine bakarsak, yeni mimarisini açıklarken genelde üst düzey bir kart ile pazara giriş yapar, daha sonra bu mimarinin giriş seviyesi kartlara kadar indiğini görürdük. Bu sefer tam tersi bir politika izlenmiş. İlerleyen dönemde kuşkusuz Maxwell serisinin üst düzey ürünleriyle de tanışacağız ama şimdi GTX 750 Ti'a biraz odaklanalım.

Nvidia'dan gelen referans karta ilk baktığımda kartın boyutunun ufak olması ve ekstra güç girişine ihtiyaç duymaması dikkatimi çekti. Çok giriş seviyesi bir ürüne mi bakıyorum diye ufak bir ön yargı oluştursa da ürünün performansını görünce yüzüm güldü.

GTX 750 Ti, yük altında da olsa oldukça sessiz çalışıyor ki kart zaten yük altında 60 Watt güç tüketiyor sadece. Üzerindeki fan yüzünden şu an iki yuvalık yer kaplıyor ama soğutma çözümü olan markalar bunu ya fansız ve tek yuva yer kaplayacak şekilde piyasaya çıkarırlar ya da çift fan ile hız aşırtmalı halde gelir.

GTX 750 Ti, orta seviyede bir kart olduğundan optimizasyon oldukça önemli, mutlaka GeForce Experience ile birlikte kullanın ve sürücüleriniz her zaman güncel olsun. Ben bu haliyle 1920x1080 çözünürlük ve yüksek ayarlarda BioShock Infinite ve Tomb Raider'ı deneme şansı buldum. İki oyunda da ortalama 40'ın üzerinde fps aldım. 2-3 sahneyi saymazsak bir takılma da yaşamadım. Daha yüksek çözünürlükte de oynama imkanınız var aslında ama akıcılıktan oldukça uzak olacaktır. Yine de 450-500 TL aralığında bir ürüne göre performansını beğendim.

Nvidia'nın bu ürün ile vermek istediği asıl mesajın, "Güç kaynaklarınızı değiştirmeden, sisteminizi güncelleyin!" olduğunu düşünürsek, amaca hizmet eden bir ürün olmuş. 300-350 Watt'lık güç kaynağı bile GTX 750 Ti için yeterli. 1 ve 2 GB GDDR5 belleğe sahip iki model ile gelen GTX 750 ve GTX 750 Ti, orta seviye için yeterli. Zaten daha yüksek çözünürlüklere çıkamayacağınız için gerek olmayacak daha fazla belleğe. İki kartta da 128-bit veri yolu, 1020 MHz GPU saat hızına sahip (Boost ile 1085 MHz'e çıkabiliyorlar). Bellek hızları ise GTX 750'de 5000 MHz iken, GTX 750 Ti'da 5400 MHz'e çıkıyor.

Eğer oyunları Full HD çözünürlükte oynamak istiyorsanız ve bütçeniz kısıtlıysa GTX 750 Ti size hitap ediyor. Eski bir güç kaynağınız varsa bile GTX 750 Ti, güç girişine ihtiyaç duymadığı için sorunsuz çalışacaktır.

GTX 750 Ti fiyat/performans açısından tatmin etse de beni asıl heyecanlandıran Maxwell mimarisiyle gelecek üst düzey kartlar. Maxwell mimarisi de belki Kepler gibi 28nm üretim teknolojisini kullanıyor ama oldukça iyi bir optimizasyona sahip. Özellikle Watt/Performans oranındaki artış, Maxwell mimarisini kullanan yüksek seviye bir kartın piyasaya girmesiyle daha iyi anlaşılacak. Tabii bunun için biraz beklemek gerekiyor. Hali hazırda GTX Titan Black ve GTX 790 yoldayken, Nvidia Maxwell'in bütün nimetlerini bize göstermek için biraz daha bekleyecektir.



	GeForce GTX 750 Ti	GeForce GTX 750	GeForce GTX 650 Ti	GeForce GTX 650
Mimari	Maxwell	Maxwell	Kepler	Kepler
CUDA Çekirdeği	640	512	768	384
GPU Saat Hızı	1020 MHz 1085 MHz (Boost ile)	1020 MHz 1085 MHz (Boost ile)	925 MHz	1058 MHz
Bellek Saat Hızı	5400 MHz	5000 MHz	5400 MHz	5000 MHz
Bellek	1-2 GB	1 GB	1 GB	1 GB

OLİMPİYAT TEKNOLOJİSİ

SOCHI'DE BİR "KAR" MANZARASI

Zor koşullar altında dahi yanmayı sürdüren meşale, kızılötesi ışınla zamanlama ölçümü ve instant-replay gibi birçok teknoloji, olimpiyatları bugün bildiğimiz şekliyle mümkün kılıyor. Sporcular bir yandan insan bedeninin sınırlarını zorlarken, diğer yandan son teknoloji ürünü aerodinamik giysi ve ekipmanlar sayesinde saliselerin önem taşıdığı yarışlarda rakiplerinin bir adım önüne geçebilmek için çabalıyor.

Ülkemizin ne yazık ki yalnızca üç dalda altı sporcuyla katılıp sıfır madalyayla döndüğü bu yılki Kış Olimpiyatları, olimpiyat halkalarından birinin arızalandığı bir törenle açılış yaptı. Hal böyle olunca insanın içine bir şüphe düşse de, esasında Sochi bugüne kadarki en teknolojik olimpiyattı: Yaka kartları yerine kullanılan yüz tanıma sistemi, güvenlik amacıyla gökyüzünde devriye gezen insansız hava araçları, BMW'nin kevlar ve karbon fiber malzemeden ürettiği yarış kızağı, Dogecoin adlı kripto para birimi bağışları sayesinde olimpiyatlara katılan Hindistanlı sporcu... Ama bu kış olimpiyatlarını mümkün kılan esas teknoloji, yapay kardı.

İklim değişimi ve benzeri nedenlerden ötürü günümüzde olimpiyat oyunları için yeterli kar bulunmayabiliyor, ama neyse ki artık doğanın vermediğini kendimiz üretebilecek teknolojiye sahibiz. Elbette suyu dondurup elde edilen buzu parçalayınca kar olmuyor. Yapay kar üretimi için doğal kar oluşum sürecini taklit eden, ihtiyaca göre sert ya da yumuşak kar üretebilen makineler kullanılıyor. Sochi'de de dört yüzden fazla kar makinesi toplamda bir buçuk milyon metreküp yapay kar üretti. Bu değirmenin suyu nereden geliyor derseniz aslında o da gözümüzün önündeydi: Yakındaki bir gölet, yalnızca kar üretimi amacıyla oluşturulmuş bir su rezerviydi.

sochi.ru 2014









Asus VivoMouse

Hem fare hem touchpad

Asus'un VivoPC tasarımıyla aynı çizgide yarattığı VivoMouse, Apple kullanıcılarının aşina olduğu Magic Mouse'u andırıyor. VivoMouse'u hem fare hem de touchpad olarak kullanabiliyorsunuz. Özellikle Windows 8 kullanıyorsanız oldukça iyi çalışıyor. Ancak touchpad kısmını aktif edebilmeniz için **bit.ly/1jNu4dV** adresinden, işletim sisteminiz için olan yazılımı kurmanız gerekiyor.

Öncelikle şunu söylemek lazım: Fare gayet şık evet ama ben bunla oyun da oynarım diyorsanız çok net söylüyorum, almayın. Hassas bir mousepad kullanmama rağmen, hareket ettirirken o pürüzü fazlasıyla hissediyorum. Bilgisayar masasında kullanımı daha rahat ama bu sefer de o hassaslık hissini kaybediyor.



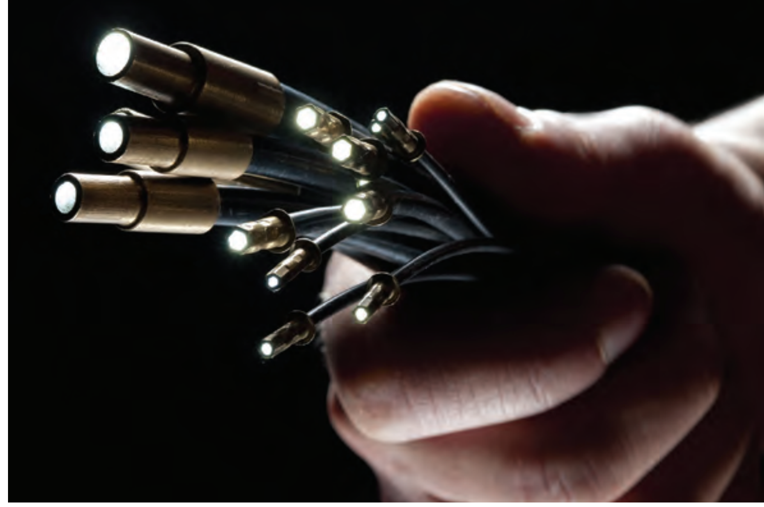
Eğer salonunuzda bilgisayar kullanıyorsanız ya da sık sık sunum yapan biriyseniz o zaman touchpad gerçekten anlamlı. Farklı kısa yolları kullanarak, klasik bir touchpad'de yaşadığınız sıkıntıları bir kenara bırakabiliyorsunuz ama zaman zaman hareketlerinizi farklı algılarsa şaşırmayın. Sağ tıkladığımı sanırken sol tıkladığı çok oldu. Ayrıca kısayolları her zaman aynı hassaslıkta algılaması, 2-3 defa aynı hareketi yapmak zorunda kalmanız can sıkabiliyor. Ayrıca beni en çok rahatsız eden şey, touchpad'in yüzeyine dokunduğumda kulağımı tırmalayan o ses oldu. Kara tahtaya tırnaklarınızı geçirdiğinizde çıkan sesin daha zayıf hali gibi düşünebilirsiniz. Sesi net duymasanız bile iç gıcıklanması dediğimiz o olayı yaşıyorsunuz.

YENİ NESİL İNTERNET

ADSL'DEN KURTULMA VAKTİNİZ GELDİ!

İSS'lerin (İnternet Servis Sağlayıcısı) sayısı artarken, ADSL'e alternatif olabilecek servisler de gün yüzüne çıkıyor. Tabii bu noktada bizler için ortaya çıkan bir soru var: "Hangi internet hizmetini tercih etmeliyim?" İster yeni bir eve taşının isterseniz de mevcut bağlantınızdan rahatsız olduğunuz için değiştirmek isteyin, bu süreç oldukça vakit alıyor.

Öncelikle bulunduğunuz bölgede hizmet veren şirketleri belirlemeli, sonra da kesintisiz, hızlı ve mümkünse AKK'den (Adil Kullanım Kotası) uzak bir paket seçmelisiniz. Bazı firmalarda bölge sorgulamasını internet üzerinden de yapabiliyorsunuz ama veritabanları genelde güncel olmuyor, tek tek telefon ederek öğrenmek şart o yüzden. Şimdi yarışmaya katılan adaylarımızı tanıyalım, bakalım bize hangi şartlarda, neler vaat ediyorlar.



Superonline (Fiber İnternet)

Biz oyuncular için hâlâ sıcak seçeneklerden biri Superonline. Normal şartlarda apartmandan dairenize cat5/6 kablo ile gelseler de talep edilmesi halinde dairenize kadar fiber çekiyorlar (ekstra ücrete tabi). Telefon hattıyla alakası olmaması ve fiber optik kablo kullanılması nedeniyle internet erişim süreleri düşük.

Superonline fiber internetin hız ve fiyat bakımından avantajı olsa da, o hızlara o kadar düşük AKK verilmesi sinir bozabiliyor. Günlük kullanım için Net Fiyat kampanyası uygun iken eğer çok fazla dosya indiriyorsanız, AKK limitlerine takılmamak için Gece Kuşu kampanyasından faydalanabilir ve ihtiyaç duyduğunuzda Joker Hız Alanı ile AKK limitinizi yükseltebilirsiniz. Bildiğiniz gibi AKK'nin aşılması durumunda hızınız ay sonuna kadar 3Mbps'e düşüyor.

Detaylı bilgi için: **superonline.net/kampanyalar**

Tavsiye Edilen İnternet Paketleri

Net Fiyat Kampanyası

Hız	AKK	Tarife Fiyatı	24 Ay Taahhütlü Fiyatı
100Mbps	250 GB	149 TL	109 TL
50Mbps	150 GB	94 TL	79 TL
25Mbps	75 GB	74 TL	59 TL

Gece Kuşu Kampanyası

Hız	AKK	Tarife Fiyatı	24 Ay Taahhütlü Fiyatı
50Mbps	100 GB	89 TL	79 TL

* Gece Kuşu kampanyasında 00:00 ve 06:00 saatleri arasındaki internet kullanımı, AKK'den muaftır.

Uydunet

Biz kendisini yıllarca Kablonet olarak bildiysek de artık Uydunet markasını kullanıyor. Uydunet'te internet, kablo TV şebekesi üzerinden sağlanıyor. Sokakta göreceğiniz kablo TV kutularına kadar ise fiber optik kablo ile geliyor. Kullanırken telefon hattına ihtiyaç duyulmuyor ama Teledünya (kablo TV) ile birlikte almanız gerekiyor.

Erişim sürelerine bakıldığında Superonline'ın Fiber İnternet'ine göre biraz daha yüksek, ADSL seviyesinde. Uydunet'in güzel yanı, AKK'si olmayan nispeten uygun tarifeleri de mevcut. Sıradan bir internet kullanıcısıysanız EkoSınırsız Tarifeler sizin için uygun ama ben sürekli dosya indireceğim diyorsanız Sınırsız Tarifeler size hitap ediyor. Uydunet hizmet olarak cazip olsa da ne yazık ki hizmet verdiği bölgeler kısıtlı.

Tarifeler ve hizmet içeriğiyle ilgili daha fazla bilgi almak için: **bit.ly/1lY1HrM**

Tavsiye Edilen İnternet Paketleri

EkoSınırsız Tarifeler

Hız*	AKK	Tarife Fiyatı	Kampanya
50Mbps	100 GB	79 TL	
20Mbps	50 GB	59 TL	
10Mbps	10 GB	49 TL	12 ay taahhüt ile ayda 32 TL

* Upload hızı 50Mbps için 4Mbps, 20Mbps için 2Mbps, 10Mbps için 1Mbps'dir.

Sınırsız Tarifeler

Hız*	AKK	Tarife Fiyatı	Kampanya
20Mbps	Yok	199 TL	
10Mbps	Yok	99 TL	

* Upload hızı 20Mbps için 2Mbps, 10Mbps için 1Mbps'dir.

TTNET Fibernet

Yıllar boyunca tekel olmasından dolayı az çekmedik ama Fibernet ile işler biraz değişmiş duruyor. Her ne kadar müşteri hizmetleri hâlâ problemli olsa da hizmet kalitesi iyi. Superonline Fiber İnternet'e göre erişim süreleri biraz daha yüksek ama telefon kablosu kullanılmayan sistemlerde ADSL'den daha iyi. Ne yazık ki Fibernet'in bütün paketlerinde AKK mevcut. Yine de fiyat/performans oranına bakıldığında, kampanya ile birlikte alınırsa anlamlı rakamlar oluyor.

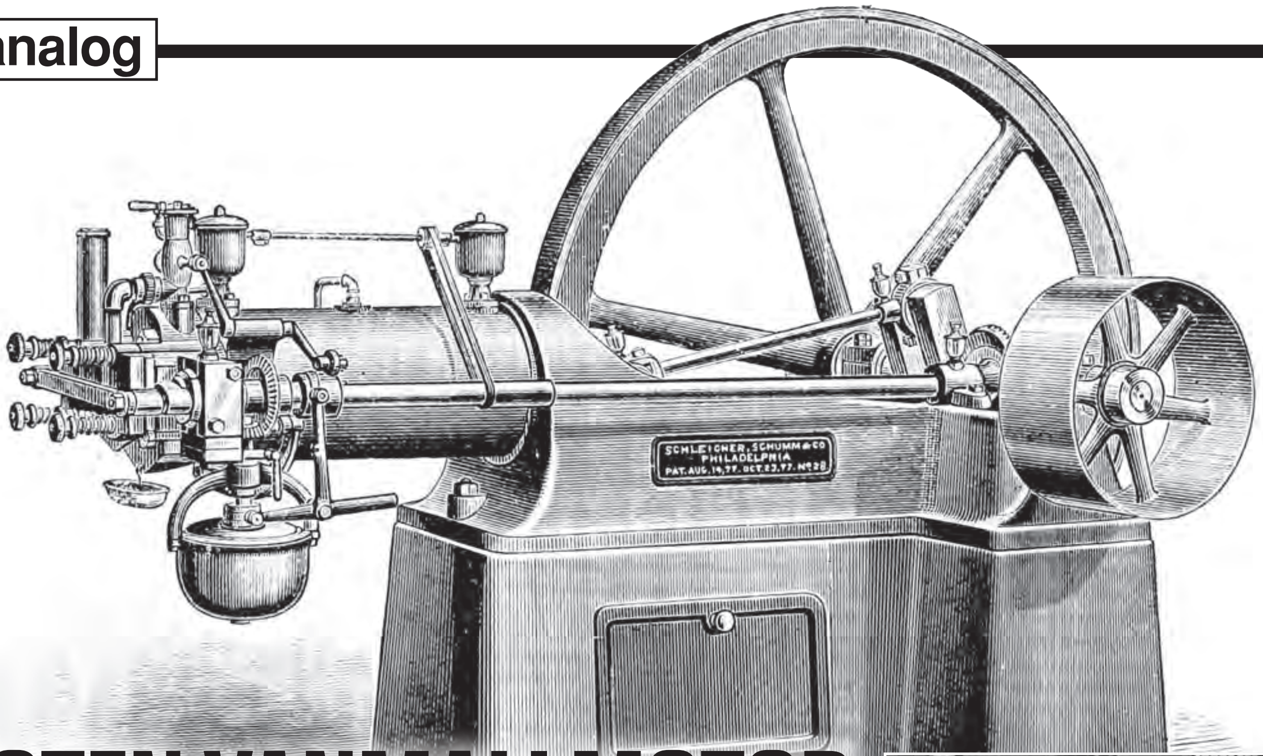
İnternet paketleri ve hizmet içeriğiyle ilgili detaylı bilgi almak için: **bit.ly/1cgF92z**

Tavsiye Edilen İnternet Paketleri

Fibernet Limitsiz

Hız*	AKK	Tarife Fiyatı	Kampanya
50Mbps	200 GB	103 TL	İlk 12 ay 81,90TL, 13-24 ay arası 98,90TL
35Mbps	100 GB	83 TL	İlk 12 ay 61,90TL, 13-24 ay arası 71,90TL
20Mbps	75 GB	73 TL	İlk 12 ay 49,90TL, 13-24 ay arası 61,90TL

* Upload hızı 20Mbps ve üzeri bağlantılar için 2Mbps'dır.



İÇTEN YANMALI MOTOR

OTOMOBİLİN KALBİ BURADA ATIYOR

Teknolojik gelişimin en belirgin ölçütlerinden biri boşluğun verimli kullanımıdır. Daha az yere daha çok güç ya da işlev sığdırabildiğiniz vakit evvel zamanın hayallerini gerçeğe dönüştürebilirsiniz. Geçtiğimiz yüzyıla damgasını vuran başlıca icatlardan biri olan içten yanmalı motor bu bağlamda çok önemlidir, zira otomobil kavramını mümkün kılarak günümüz araçlarını hayatımıza sokmuştur.

ÖNCE DIŞTAN, SONRA İÇTEN

İçten yanmalı motorlarda kullanılan mekanik düzeneğin kökleri ta üçüncü yüzyıla, Hierapolis'teki (biz onu Pamukkale olarak biliyoruz) bir bıçkıevinde kadar uzanıyor. Ancak teknoloji esas gelişimini on yedinci yüzyıl sonrasında gerçekleştiriyor.

Bildiğimiz anlamda içten yanmalı motorun ilk örneği 1858 yılında Belçikalı mühendis Étienne Lenoir'ya ait. Sistemi pratik hale getirmek 1876'da Alman mucit Nikolaus Otto'ya düşüyor ki motorun çalışma prensibini halen onun adıyla (Otto çevrimi) anıyoruz. Herkesin duyduğu bir diğer isimse Rudolf Diesel, zira 1892'de geliştirdiği içten yanmalı motor tipi günümüzde de yaygın olarak kullanılıyor.

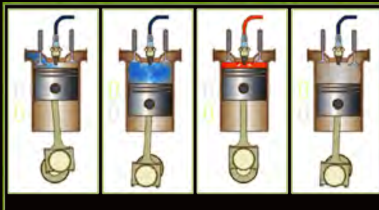
Günümüz motorları daha fazla sayıda piston, karmaşık elektronik sistemler ve enerji verimliliğini artıracak bilumum teknoloji barındırsa da, özünde yüz küsur yıl öncesinin prensiplerine dayalı çalışıyor.

BEKLENMEDİK BİR GELİŞME

İnsanoğlu ürettiği makinenin gücünü beygir cinsinden ölçedursun, içten yanmalı motorların doğrudan bir sonucu olan otomobillerin yan etkileri de hayatımızda önemli bir yer kaplar oldu.

Ortalama bir araç, ömrü boyunca kendi ağırlığının dört katı kadar egzoz salıyor. Toplam araç sayısının giderek artması demek, hava kirliliğinin ve sera etkisinin de artması demek. Diğer yandan motorlu taşıt kazaları dünya çapında en yaygın ölüm nedenlerinden biri. Yapılan bir hesaba göre yirminci yüzyılda trafik kazası nedenli ölümlerin sayısı, neredeyse II. Dünya Savaşı'nda ölenlerin sayısıyla aynı. (Bu noktada yazımızın konusu gereği şöyle demeli: Motorun ne suçu var?)

Tüm bunlara rağmen içten yanmalı motor modern hayatın vazgeçilmez bir parçası ve hemen hiç kimsenin ondan ayrılmaya niyeti yok... Ta ki biz daha iyisini üretene kadar. **-Eren**



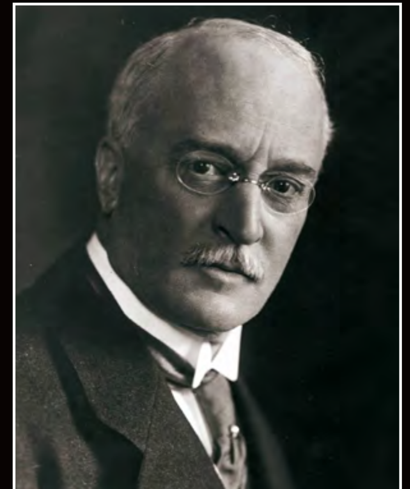
NASIL ÇALIŞIR?

İçten yanmalı motorlar kimyasal enerjinin mekanik enerjiye dönüştürülmesi prensibi üzerine kuruludur. En bilindik örneği olan dört zamanlı motor; emme, sıkıştırma, ateşleme ve boşaltma aşamalarından geçer. Havayla karıştırılan yakıt yanma odasının içine çekilir, içerideki karışım hareketli piston tarafından sıkıştırılır, sıkışan karışım bir kıvılcımla veya kendiliğinden tutuşarak yanar, yanma sonucu oluşan gazlar pistonun geriye itilişi esnasında dışarı atılır. Bu çevrim süresince piston hareket ettikçe bağlı olduğu mili, mil de örneğin bağlı olduğu tekerlek ya da pervaneyi hareket ettirir.



RUDOLF DIESEL'E NE OLDU?

"Benzinli mi, dizel mi?" sorusunu hayatımıza ilk kim soktu bilmiyoruz ama dizel motor hakkında yeterince bilgimiz var. On dokuzuncu yüzyılın sonlarında yaptığı çalışmalarla içten yanmalı motorların enerji verimliliğini artıran Alman mühendisin ölümüyse kayda değer bir diğer öykü. Rudolf Diesel, 29 Eylül 1913'te Anvers'ten bindiği, Londra'ya doğru yol alan Dresden adlı gemide bir anda ortadan kaybolmuştur. On gün sonra Norveç yakınlarında tanınmaz halde bir ceset bulunur, fakat kişisel eşyalarından Diesel'e ait olduğu anlaşılır. Kimilerine göre intihar etmiştir, kimilerine göre cinayete kurban gitmiştir. Rudolf Diesel'in ölümü bugün halen gizemini korur.



ASUS ROG CORNER

BURASI OYUNCU CUMHURİYETİ!



Asus Radeon R9 290 DirectCU II OC

ASUS "HAWAII"YE SERİNLİK GETİRDİ

ROG köşemizin bu ayki konuğu, AMD'nin Hawaii serisi GPU'su ile donatılmış Asus Radeon R9 290 DirectCU II OC. Kendiliğinden hız aşırtma işlemi yapılmış olarak gelen R9 290, 1000MHz GPU saat hızına ve 5040MHz bellek saat hızına sahip. Bu da ortalama 50 MHz'lik bir artışa tekabül ediyor ama kartın hız aşırtma potansiyelini de unutmamak gerek. Asus GPU Tweak ile hız aşırtma performansını daha da arttırmanız mümkün.

4GB GDDR5 bellek ile gelen kart, 512-bit veri yoluna sahip. R9 290, AMD'nin yeni Mantle teknolojisini de destekliyor. Oyunların, GPU'nun gücünü daha fazla kullanmasına olanak sağlayan Mantle teknolojisiyle ilgili detaylı bilgiyi yine DATA'da, Berkan Cesur'un kaleminden okuyabilirsiniz. Asus Radeon R9 290 DirectCU II OC ile ilgili daha fazla teknik bilgiyi bu adresten bulabilirsiniz: bit.ly/1gE6j34

3DMark Benchmark Skoru

FireStrike
9347

FireStrike Extreme
4692

- Asus GPU Tweak Streaming ile Twitch üzerinden canlı yayın yapabiliyorsunuz. Bunun için tek yapmanız gereken ekstradan Flash Media Encoder kurmak.
- DirectCU II soğutma teknolojisiyle referans karta göre %20 daha serin ve üç kata kadar daha sessiz.
- Asus Radeon R9 290 DirectCU II OC, kasanızda iki PCI yuvasını kaplıyor. Kart 28,7cm uzunluğa, 14,73cm yüksekliğe ve 4,06cm genişliğe sahip.
- Kartın üzerinde bulunan anahtar ile performans ya da sessiz mod arasında anında geçiş yapabiliyorsunuz.
- AMD TrueAudio teknolojisiyle oyunlarda çok daha gerçekçi sesler artık mümkün hale geliyor.
- Kartın üzerinde 1 adet HDMI, 1 adet DisplayPort 1.2 ve 2 adet Dual Link DVI çıkışı bulunuyor.
- Asus Radeon R9 290 DirectCU II OC, üzerindeki Digi+ VRM ve Super Alloy Power bileşenleri ile 10 fazla güç dağıtım sisteminin yanı sıra 2,5 kata kadar daha fazla dayanıklılık vaat ediyor.

Orion For Consoles

Bu ay ROG köşemizin ikinci konuğu ROG serisi Orion For Consoles oyuncu kulaklığı. Kulaklık sadece konsollar için değil, yanlış anlaşılmasın. PC ve diğer platformlarda da son derece başarılı çalışıyor. Kulaklığı takar takmaz kulağınıza nasıl oturduğunu hissedeceksiniz. Kulağınızı tam kavradığı için gayet rahat ediyorsunuz. Ayrıca başınızın üst kısmına denk gelen bölüm için de yumuşak bir sünger kullanılmış.

Orion aslında sahip olduğu başarısını biraz da ROG Spitfire II ses konsoluna borçlu. Spitfire II ile farklı platformlarda da tam performans çalışabilen kulaklık, AMP özelliği ile de ses seviyesinde ciddi bir artış sağlıyor. Ürünle ilgili detaylı bilgiyi şu adresten alabilirsiniz: bit.ly/1nQmNY5

50mm Neodimyum sürücüler ile sesteki detayları net olarak duyabiliyorsunuz.

%90'a varan gürültü önleme sistemiyle oyun içi iletişim rahatça sağlanıyor.

Mikrofon ve Kulaklık Hassasiyeti
Kulaklık: 20Hz~20KHz
Mikrofon: 50Hz~16KHz, 42dB



ROG Spitfire II ses konsoluyla farklı platformlar arasında hızlıca geçiş yapabilir, ses kalitesini ve gürültü önleme sistemini (ENC) kontrol edebilirsiniz.

Tak-Çalıştır özelliğine sahip ve driver gerektirmeden kulaklığın ve Spitfire II'nin bütün özelliklerini kullanabiliyorsunuz.

Kulaklık seti 100mm çapında ve kulaklarınızı tam olarak kavrayabiliyor.

Açılıp kapanabilen mikrofon yapısı sayesinde, mikrofonu kullanmadığınız zamanlarda sizi rahatsız etmesi engelleniyor.

pixel

Ne andı be!

I'll find something worth passing on.

Metal Gear Solid 2

Hayatı boyunca bir kukla gibi yönetilen Raiden'ın aslında kim olduğunu keşfettiği değil, aslında ne olacağına artık kendi karar vereceği o an. Ekran başında saatler boyunca onu yöneten bizlerin boyunduruğundan bile daha yeni kurtulmuştur. Bu yüzden sonra geleceklere miras olarak bir isim ve yol değil, sadece kendi özgür iradelerini bırakacaktır. Hakikaten o ne andı be arkadaş... **-Emre**

■ Sega ve Nintendo'nun 90'larda giriştiği savaşın oyun dünyasına etkisi tartışılmaz. Bu savaş şimdi kitap ve film haline geliyor. Kitabın adı "Console Wars: Sega, Nintendo and the Battle that Defined a Generation". İşin en tatlı yanı da bu kitaptan uyarlanacak olan filmi This is The End, Superbad gibi filmleri sebebiyle pek sevdiğimiz Seth Goden ve Evan Goldberg yönetecek. Arızalı bir film beklemek hakkımızdır öyleyse.

■ Lafa "bir sigorta şirketi" diye girecektim ama adamların hakkını verelim: Anadolu Sigorta yeni reklamı ile retro oyuncuları kalbinden vurdu: tinyurl.com/ogzsigortareklami



■ 80'lerin en popüler oyunlarından The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, 30. yılı şerefine 8 Mart'ta, BBC tarafından, online olarak tekrar yayınlanıyor. Üstelik yenilenmiş grafikler, tablet uyumluluğu ve online entegrasyonlar ile birlikte.



Karakter Evrimi / Leona

KoF - Orochi Saga
1996



KoF - Orochi Saga
1997



KoF - R2
1998



Maximum Impact
2004



CASTLEVANIA: RESURRECTION İPTAL EDİLDİ!

Dreamcast'in Tabutuna Bir Çivi Daha

Ya arkadaş insan bu kadar heveslendirilip kursağında bırakılmaz ki? İlk ekran görüntüleri ve videoları çıktığı andan itibaren benim gibi tüm vampir avcılarının aklını alan, fakat aylardır sürekli olarak ertelenip, uzun süredir de sesi soluğu çıkmayan Resurrection en sonunda resmi olarak iptal edildi. Ben de böylece Dreamcast alma kararımdan tamamen vazgeçtim.

Hâlbuki ilk izlenimler ne kadar sağlamdı. Bol bulmaca, iki oynanabilir karakter (Sonia ve Victor), öykünün kökenlerine dönüş ve müthiş boss savaşları gibi vaatler gayet umut vericiydi. Böylece N64'teki faciaların ardından ilk kez düzgün bir üç boyutlu Castlevania oynama fırsatından da mahrum kalmış olduk. Peki görünüşte her şey iyiyken, işler neden bu hale geldi?

Canceledvania

Yaptığımız araştırmalara göre bu üzücü iptal kararının temelinde oyunun yapımını üstlenen Konami Amerika stüdyosuyla Japonya kanadının arasındaki fikir uyuşmazlıkları yatıyormuş. Öyle ki çalışma prensipleri birbirlerinden oldukça farklı olduğu için proje Amerika ekibine ağır gelmeye başlamış. Hatta dedikodular Konami'nin de aslında uzun süredir oyunun gidişatından pek de memnun olmadığı yönünde. Zira bu sebeple oyunun iptaline kesin gözüyle bakan çalışanlar bile oyuna kendi aralarında Canceledvania diyip işi dalgaya döküyorlarmış bir süredir. İnsan utanır ya.

Bir diğer önemli husus ise yeni Playstation 2'nin çıkışı ki firmanın artık Dreamcast'de gelecek görmediği, oyunun daha gelişmiş bir halini de PS2'ye kaydıracağına dair söylentiler bile var. Zira Sega32X'e planlanıp aynı şekilde iptal edilen Castlevania: Bloodletting'in de pek çok öğesi Symphony of the Night'ta kullanılmış ve ortaya harikulade bir sonuç çıkmıştı. Resurrection için de aynısını umut etmekten başka yapacak bir şey yok anlayacağınız.

Bencilliği bırakıp işe biraz daha genel bir çerçeveden bakacak olursak analistler de bu kararın Dreamcast'in geleceği adına pek hayırlı olmadığını iddia ediyor. Castlevania dirileyim derken sakın Dreamcast'i de mezara gömmüş olmasın? Alacağın olsun Konami... **-Emre**









Rüzgâr Gibi Geçti

Castlevania Resurrection tam da PS2 resmi olarak duyurulduğu gün iptal edildi. Lakin Konami'nin kehanetleri doğru çıktı ve Dreamcast o zamana değin oldukça iyi gitmesine karşın PS2 kısa sürede adeta canına okudu. 1 sene sonra da oyunculara veda etti.



Üçüncü Boyut

Castlevania serisi adına üçüncü boyuta geçiş Lords of Shadow haricinde pek de başarılı olamadı. Özellikle N64 için çıkanlar yere vurulurken PS2'ye için olanlar da pek ilgi çekmedi. Curse of Darkness'da Resurrection'dan bazı tur tasarımlarının kullanıldığı rivayet edilir.



Maximum Impact (Alternatif)
2004



Days of Memories
2005



Maximum Impact 2
2006



KoF XII
2009



SNATCHER™

GERÇEK ÇATIŞMALAR İNSANLARIN KALPLERİNDEKİ ŞÜPHEYLE BAŞLAR

"1996 yılında Lucipher-Alpha denilen biyolojik bir silah bilinmeyen bir terörist grup tarafından Rusya'da atmosfere atılmış, bunun sonucu olarak da Euro-asia nüfusunun %80'i ölmüştür. Cherneton denen bu felaketin ardından bu toprakların tekrar yaşanabilir hale gelip yeni şehirlerin kurulabilmesi için 50 yıl gerekmiş, fakat bu sefer de NeoKobe şehrinde bio-roid'ler adı verilen yeni bir tehdit türemiştir. Nereden geldikleri bilinmeyen bu insan görünümlü robotlar, toplumun üst kademelerindeki insanları öldürüp yerlerine geçmektedir. Kendi ağız kokuları bile olan bu Snatcher'ları normal insanlardan ayırt etmekse neredeyse mümkün değildir. Hafızasını kaybetmiş ve geçmişe dair tek ipucu beyninde yankılanan Snatcher kelimesi olan Gillian Seed içinse bu tehdide karşı savaşan J.U.N.K.E.R. (Japanese Undercover Neuro Kinetic Elimination Ranger) ekibine katılmak, belki de kim olduğunu hatırlamak için tek şansı olacaktır."

Konusundan da anlayabileceğiniz üzere ağır derecede Terminator, Akira ve Blade Runner gibi bilimkurgu klasiklerinden esinlenen, cyber-punk temalı bir oyun Snatcher. Hani şu ekrandaki her şeyi araştırıp, çevrenizdeki insanlarla konuşarak bir sonraki sahneye ilerlediğiniz tipik macera oyunlarıyla harmanlanmış görsel romanlardan. Ya da kısaca Kojima'nın deyimiyle sinematik bir macera. Ve evet, oyun Hideo Kojima ustaya ait, "Anca Metal Gear yapsın" diyenler taş olsun.

HIDEO KOJIMA USTA'NIN ELİNDEN NE ÇIKSA ADETA OKULLARDA OKUTULASI BİR HAYAT DERSİ OLUYOR



Ben oyunun Batı'da çıkan tek versiyonu olan Sega CD sürümünü ele alacak olsam da orijinali 1988'de MSX için yapılmış bir oyun bu. Ve insan o yıllardaki teknik olanaksızlıklara rağmen böylesi bir kurgu ve dünya görünüşüne sahip bir oyunu çalışmasını ayakta alkışlamadan edemiyor, vizyon meselesi bunlar hep işte. Çünkü oyun tıpkı Policenauts'ta olduğu gibi pek çok dünyevi meseleye kendince öyle parmak basıyor ki saygı duyulacak cinsten. Bu seferki konumuz ise tarihin başından beri insanları birbirine kırdıran bir duygu: Şüphe

Snatcher tam anlamıyla yetişkinlere yönelik bir oyun. Ama bunun sebebi içerdiği cinsellik ve vahşet öğeleri değil. Şüphe duygusunun "sağlam" toplum temellerimizi nasıl kolayca sarstığına dair alt metinleri, şehvetimizi gidermek için aradığımız 900'lu hattın ucundaki kadının verdiği hayat dersi ve insanın makineleşmeden mükemmelliği yakalayıp yakalayamayacağı sorusu onu olgun kılan. Yoksa gerisi biraz macera, biraz silahlı çatışma sahnesi o kadar. Ama yeni nesil konsolların daha şimdiden heyecanını kaybetmeye başladığı şu günlerde işin boyut ve hacimde değil, içerik ve vizyonda olduğuna dair topu topu 60-70 megabaytlık bir hayat dersi adeta. Kojima'nın şanına yaraşır biçimde... **-Emre**



NEDEN EFSANE OLDU

A CYBERPUNK ADVENTURE

Snatcher buram buram klasik macera elementleri kokan bir oyun. Çizgiselliği, sınırlı çevre etkileşimi, fakat keşfedilmeyi bekleyen tonla küçük sürpriziyle ancak oyunları didik didik etmeyi sevenlerin zevk alacağı cinsten. İçinize ektiği şüphe tohumları ve uyandırdığı merak sayesinde başına mıhlıyor insanı. İçerdiği sürprizlerin tahmin edilebilirliği konusunda da bir MGS olmasa da Policenauts'tan daha iyi olduğu kesin. Aynı şekilde tipik bir Kojima oyunundan beklediğiniz üzere konsol üzerinden oyuncuya ufak sürprizler yaptığı gibi dördüncü duvarı kırmaktan da hiç çekinmeyip, oyunun gerçekliğine inandırdığı kadar oyuncudan karşılığını gerçek dünyada aramasını bekliyor. Bana göre Kojima'yı çok özel kılan bu tarzı asıl MGS2'nin finalinde zirve yapmıştı ki hâlâ "Ne andı be!" dedirtir adama.



METAL GEAR REFERANSLARI



Oyundaki en büyük yardımcımız ufak Metal Gear Mk.II size Snatcher'dan ancak 20 yıl sonra çıkan MGS4'ten tanıdık gelmiştir herhalde? Lakin bu durum sizi şaşırtmasın, çünkü oyun direkt Metal Gear serisiyle aynı evrende geçiyor, orada olanları yaşandı sayıyor. Hatta yeni çıkacak olan Ground Zeroes'un 360 sürümüne Raiden'a özel bir bölüm duyuruldu ki kendisiyle koca bir askeri üssü ele geçiren Snatcher'lara karşı savaşacağız. Ama bence işin en ilginç noktasıysa şu, Kojima bütün MGS öyküsünün zeminini oluşturan Patriots sisteminin, yani en basit haliyle "insanları kendi verdiğin bilgilerle istediğin gerçeğe doğru yönlendirme" temasının temellerini ta Snatcher'da atmış. O epik MGS öyküsü çok uzun yıllara yayılan bir sürecin ürünü aslında. Zaten Kojima da ilk göz ağrılarından olan Snatcher'a olan sevgisini hep dile getirmiş ve daha 2011'de oyunun köklerine inen bir radyo draması bile hazırlamıştı.



YAPILABİLECEKLERİN ÜSTÜNE ÇIKMAYA ÇALIŞMAK EFSANE OLMAYA GİDEN YOLDA, HAYATİ BİR ADIMDIR.

FARKLI VERSİYONLAR



MSX sisteminin Kojima'nın oyun için tasarladıklarını tam anlamıyla karşılayamadığını anlatmıştım. Zaman içersinde oyunun PC-Engine, Sega CD, Saturn ve PSX versiyonları da çıktı ki bunlar animasyon sahneler, yüksek kalite müzik ve grafikler içermenin yanı sıra en önemlisi de oyunun finalini anlatan üçüncü bir bölüme de sahip. Ama özellikle de CD teknolojisinin nimetleri olan seslendirmeler ve müzikler öyle harika ki Naoto Shibata'nın oyuna özel hazırladığı Perfect Selection Snatcher Battle albümün benim gibi headbang'cilere şiddetle tavsiye ederim. Ayrıca SD Snatcher isimli oyunun öyküsünü daha da genişleten gene MSX için bir J-RYO oyunu var ve oldukça yaratıcı bir savaş mekaniğine sahip. Onun da hayran çevirisini internette bulmak mümkün.

KONSOLLARA SIĞMAYAN OYUN

Kojima'nin oyun yaparken konsolları hep limitlerine kadar zorladığı malumunuz. Ama bu durum Snatcher için daha da abarmış halde, çünkü zamanında sistemin zayıflığı yüzünden oyunun orijinalinde düşündüğü pek çok fikri çıkarmak zorunda kalmış kendisi. Mesela oyunun orijinal MSX sürümü en heyecanlı yerinde bildiğiniz yarım kalıyor ROM kapasitesi yetmediği için. Bu yüzden öykünün finali de ancak yıllar sonraki CD versiyonlarında anlatılabildi. Aynı şekilde Kojima'nın tasarladığı ve lightgun kullandığımız bir çatışma sahnesi de sığmadığı için çıkarılmış oyundan. Ama en bombası ise şu: Oyunun disketinin üzerine cinayet mahalline geldiğimize bilgisayarın ısısıyla eriyip odaya kan kokusu veren bir boya sürmek! Bu inanılmaz fikir de teknik yetersizliklerden rafa kalkmış tabii. "Ama düşünce güzel" diye de buna denir işte.



VURUN KELLESİNİ

Hoş değil… Siz de yaşamış olabilirsiniz: Duyuyoruz, gelecek diye heyecanlanıyoruz, sonra bir bakıyoruz buhar olmuş gidiyor... Elimizden de arkasından mendil sallamaktan başka bir şey gelmiyor.

Evet arkadaşlar, anlayabileceğiniz üzere bu ay iptal edilmiş eski oyunlara göz atıyoruz. Kimi tam geliyor derken patronların gazabına uğramış, kimi için "pek olmadı bu galiba" denip kenara bırakılmış, kimi için "yahu bu oyun da fazla güzel oluyor, yapmayalım bence" denmiş... İptal edilmeseydi oyun dünyasında ufak tefek de olsa değişiklikler yaratabilecek, ya da en azından hatıralarımızda tatlı bir yer edinebilecek oyunlardan bazıları için buyurun, satırlarımız sizleri bekler. **-Ömer**



GAROU: MARK OF THE WOLVES 2

[NeoGeo - 2004]

SNK kepenekleri indirirken arkasında King of Fighters 2000 ve Mark of the Wolves gibi iki şaheser miras bırakmıştı. Bunlardan KoF serisi öyle ya da böyle varlığını sürdürse de MoTW gibi harika bir oyun ortada kalmıştı. En heyecanlı yerinde kalan öykü de cabası! Lakin ikinci oyunun aslında eski ekip tarafından %70'inin tamamlamışken yarım kaldığı 2005'te SNK Playmore tarafından resmi olarak doğrulandı ve yaramıza bolca tuz bastı. Hatta yeni karakterler arasında Joe Higashi'nin öğrencisi kick-box'çu genç bir kız ve kapma sınıfı bir karakter de varmış. Doğruluğu henüz ispatlanamayan resimlerinde gördüğünüz üzere yeni karakterlerden biri de Mr. Karate olabilir. 2006'da "Modern teknolojiye uygun şekilde devam ediyoruz" falan dediler ama geri kalan %30'u bile 14 yılda tamamlamayan adamlardan devam oyunu da beklenmez doğrusu. **-Emre**



MAGICIAN LORD 2

[NeoGeo Pocket Color- 1995]

Game Over ekranında çıkan "Again Changes To Hell" yazısıyla Engrish'in muazzam bir örneği olan Magician Lord'un, 93-95 yılları arasında GameFan gibi dergilede devam oyunun haberleri dolaşmaya başladı. İddialar da oyunun o dönemlerde yeni çıkmış olan NeoGeoCD için yapılacağı yönündeydi. Lakin Gamekult'un eline oyunun yarım yamalak bir alpha versiyonunun geçtiğini duyurduğu geçen Eylül ayına kadar 20 yıl boyunca bir daha haber alınamadı. Ama asıl bomba oyunun nihayet bulunması değil, herkes NGCD derken kimsenin haberi olmadan NeoGeo Pocket'a yapılmış olmasıydı! Castlevania çakması bu alpha versiyonunu ciddi derecede eksik ve sesleri bile yok ama azından oynanabilir durumda. Yakında ROM'u da internete düşer. Diğer projelere bakınca buna da şükretmek lazım. **-Emre**



FALLOUT 3

[PC - 2003]

Evet, evet, biliyorum, Fallout 3 çıkalı çok oldu ama bu Fallout 3, o Fallout 3 değil. Hatta burada sözünü ettiğim, kod adı Van Buren olan Fallout 3, Fallout 3'ün üçüncü yapılma girişimi. İlk ikisinin ömrü çok daha kısa sürmüştü. Baldur's Gate III iptal olunca ekip Fallout 3'e kanalize edilir. Ama neredeyse tamamlanan oyun, ekibin kodamanlar tarafından "Interplay'in konsol tarafını güçlendirmek" amacıyla farklı taraflara yönlendirilmesi sonucu iptal edilir. Yapımcılardan bazıları Baldur's Gate: Dark Alliances 2'de, bazıları da yine iptal edilen Brotherhood of Steel 2'de çalışmaya başlar. Önce Baldur's Gate III'te, sonra Fallout 3'te, sonra da Brotherhood of Steel 2'de emek sarf etmiş yapımcılara moral olsun diye birer Nuke-Cola ısmarlanmasını talep ediyorum. Bu arada en azından Van Buren için hazırlanan birçok şey New Vegas'ta kullanıldı da boşa gitmedi. **-Ömer**

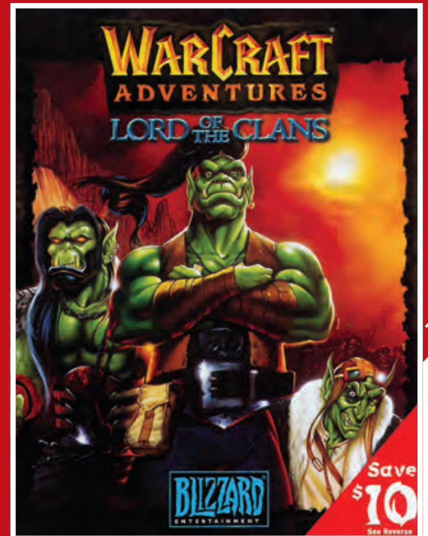






WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

[PC - 1998]



İsim büyük olunca doğal olarak iptal olayı da çok ses getiriyor. Bugünkü kadar olmasın Blizzard da Warcraft da 90'larda gayet popülerdi. Point & click adventure oyunlarının altın çağında duyurdukları Warcraft Adventures'u hevesle bekleyen dev bir kitle vardı yani. Önce oyun Blizzard ve Rus animatörler arasındaki iletişim sorunları nedeniyle zamanında yetiştirilemedi ve bir yıl ertelendi. Zaman geçtikçe de bir baktılar adventure türü kısa zamanda büyük aşamalar kaydetmiş, daha çok çalışmaları gerekecek, ertelenen tarihe de yetiştiremeyecekler, iptal ettiler. "Üç yıl önce çıkarsaydık şahane bir oyun olurdu" diyorlar bu konuda. Karanlık bir mizaha sahip olacak oyun Thrall'un geçmişini anlatacaktı. Oyun iptal olunca önemli hikâyesi çöpe gitmesin dediler, kitabını yazdırdılar ama onun da ilk yazarı zamanında yetiştiremedi. Thrall bahstsız adam vesselam. Sonradan karanlık mizah tarafını bir kenara bırakarak gayet ciddi bir dile sahip bir kitap olarak yayınlandı. Warcraft Adventures'un birkaç saatlik oynanış videosu geçtiğimiz yıllarda internete düştü bu arada. Hiç fena değilmiş aslında, keşke çıkarsalarmış. **-Ömer**

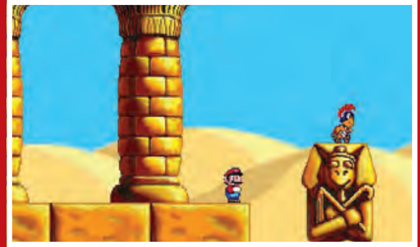




SUPER MARIO'S WACKY WORLDS

[Philips CD-i - 1993]

SNES'e yapılan Super Mario World'ün fazlasıyla başarılı olmasının ardından Nintendo bir devam oyunu yapmak ister. Ama Wacky Worlds çok farklı bir oyun olacaktı. Diğer Mario'ların geçtiği Mushroom Kingdom / World yerine gerçek dünyadan alınma harabe, orman, kutup gibi mekânlarda geçecekti. Philips CD-i'ın satışlarının sürünmesi nedeniyle iptal edildi. Bu oyun çıksaydı ve başarılı olsaydı bugün Mario dediğimizde aklımıza farklı şeyler geliyor olabilirdi. İyi mi olurdu, kötü mü olurdu bilemiyorum. **-Ömer**





DEAD PHOENİX

[GameCube - 2003]

Özene bezene hazırladığı konsolu GameCube'ün satışları kötü gittiğinden mütevellit Nintendo, üçüncü parti geliştiricileri çekmeye çalışmaktadır (tarih ve tekerrür meselesi). Capcom'la anlaşır ve konsoluna özel 5 oyun sözü alır. Bu oyunlar "Capcom Beşlisi" olarak anılmaya başlar. Gel zaman git zaman bu beşliden üçü, Resident Evil 4, Killer7 ve Viewtiful Joe başka konsollarda da boy gösterir. Tek konsola özel kalan P.N.03 de işe yaramaz bir oyun çıkar. Panzer Dragoon'a benzeyen, shoot 'em up türündeki beşinci oyun Dead Phoenix ise iptal edilir (keşke oyunlarına Sıçrayan Unicorn felan gibi daha hayırlı bir isim koysalarmış). İptal nedeni konusunda ise hiç yorum yapılmadı. Yalnızca adı zamanla az duyulmaya başladı ve azalarak bitti. **-Ömer**



LAST BLADE 3

[Arcade - 2004]

Soul Calibur doğana kadar silahlı dövüş oyunlarının bir numarası Samurai Shodown ise ikinci sırada da Last Blade vardı şüphesiz. Firmanın iflasının ardından devreye giren Playmore'un, resmi iş birlikçisi coinopexpress sürpriz biçimde üçüncü bir oyunun arcade JAMMA sistemine çıkacağının haberini 2003'te resmi olarak vermişti. Ama verdikleri listedeki diğer oyunlar zaman ilerledikçe gerçekten çıksa da LB cephesinden hiç ses gelmedi. Ama gene de yarım kalan oyunlar arasında en umut vaat edenlerden biri LB3, çünkü daha 1-2 sene önce SNKP "Eğer eski serilerimize devam edecek olursak ilk tercihimiz Last Blade olur" demişti. Ve evet, seri şu an aptal pachinko oyunlarıyla devam ediyor. **-Emre**



STAR FOX 2

[SNES - 1995]

Nintendo'nun SNES için yaptığı Star Fox, özellikle kullandığı zamanının ötesindeki 3D poligonlu grafik teknolojisiyle büyük beğeni toplamış, ticari olarak da başarılı olmuştu. Oyunun hikâyesini devam ettirecek olan Star Fox 2 için de büyük beklentiler vardı. Ancak bu oyun her şeyden önce teknolojisiyle meşhur olmuştu ve Nintendo bu ünü korumaya niyetliydi. Oyunun çıkış tarihiyle Nintendo 64'ün çıkış tarihi yakın olunca oyun iptal edildi ve N64 için yenisi yapılmaya başlandı. "Vay be!" demek istiyorum. Nintendo ve teknolojisi azcık geri olduğu için bir oyununu iptal etmek... **-Ömer**



COMMAND & CONQUER: CONTINUUM

[PC - 2003]

Duyurulan Command & Conquer oyunlarının hepsi çıkmış olsa bugüne Final Fantasy'i yakalardı sanırım (mübalağa sanatı dostunuzdur). Continuum, Westwood'un, Earth & Beyond'dan sonraki ikinci DVO denemesi olacaktı. Hareketin savaşlarda çok önemli olması, aksiyon oyunlarındaki gibi zayıflığı bulunup fazla hasar verilen boss'lar gibi sonradan çıkan DVO'larda kullanılan yenilikçi dokunuşlara sahipti. Şeytanî dev şirket EA, Westwood'u kapatınca Continuum da tarih oldu. **-Ömer**



B.C.

[X-box - 2004]

Lionhead Studios tarafından geliştirilen B.C.'de tarih öncesi çağlarda bir kabile seçecek, evrimleşecek, dinozorlar ve maymunumsu yaratıklarla mücadeleye girecek, göç edecek ve oyundaki en iyi tür olmaya çalışacaktık. Kabilenin her üyesinin sınıfı ve evrimleşince kazanacağı yetenekler değişik değişik olacaktı. Molyneux "oyunun tutkulu doğası ve yapımcılarının sınırlarını zorladığı yüksek standartlar" nedeniyle, oyun yapım aşamasındayken bile yayınlayıp yayınlayamayacağından emin olmadığını söylüyor. Klasik Molyneux abartısı gibi duruyor ama oynanış videoları fena da durmuyordu hani. **-Ömer**



BALDUR'S GATE III: THE BLACK HOUND

[PC - 2003]

D&D 3rd Edition kurallarını kullanacak ve Neverwinter Nights'ın yapıldığı oyun motoru Aurora Engine ile yapılacak olan Baldur's Gate III'te önceki Baldur's Gate'lerden farklı bir ekibi yönetecektik. Oyun hikâye olarak da önceki oyunları takip etmeyecekti ama Icewind Dale II ile bir şekilde bağlantılı olacaktı. Ve oyunun düsturu "Suçluluk duygusunu öldüremezsiniz" olacaktı. Interplay'in D&D lisansı konusunda yaşadığı sorunlar nedeniyle iptal edildi. Olası bir Baldur's Gate III hakkındaki söylentiler günümüze kadar devam edegelmiştir. Bir gün... **-Ömer**







THRILL KILL [PSX - 1998]

En enteresan iptallerden biri Thrill Kill'e aittir. 90'ların sonunda 4 kişinin aynı anda birbirine daldığı 3 boyutlu yapısıyla dikkat çeken, vahşetiyle yeni Mortal Kombat olması beklenen bir oyundu. EA, oyunun dağıtıcılığını yapacak olan Virgin Interactive'i satın alır ve geliştirme aşaması tamamlanmış, çıkmasına haftalar kalmış Thrill Kill'i iptal eder. Çünkü "anlamsız vahşet içeren" bir oyunu yayınlayıp imajlarına zarar vermek istemezler. Neyse ki yapımcılarından bazıları oyunu internete yayar ve Thrill Kill "iptal edilmesine rağmen en fazla insan tarafından oynanan oyun" unvanının sahibi olur. Beklendiği kadar aşmış bir oyun, "yeni Mortal Kombat" mıydı? Alakası yok ama olsun, yine de keyifliydi. Psikopatlık her zaman güzeldir. **-Ömer**

BUNLAR DA VAR

- Fallout: Brotherhood of Steel 2
- Fallout Extreme
- Fallout Tactics 2
- Ambrosia Odyssey
- Silent Chaos
- Titan Warriors
- The Legend of Zelda: The Triforce of Saga
- The Legend of Zelda: Seed of Courage
- Mother 3
- Command & Conquer: Renegade 2
- Command & Conquer: Tiberian Incursion
- Crixa
- Shattered Nations
- Campus
- Rodan
- The King of Fighers R-3
- The King of Fighters World
- Ikari Warriors: The Return
- Crystalis 2



FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

[PC, PS2, X-box, GameCube - 2003]

Might & Magic, Heroes, Army Men gibi daha insancıl (?) oyunlarıyla tanıdığımız 3DO'nun; bol kanlı, kol ve bacakların havada uçuştuğu, ilk +18 oyunu olacaktı bu. Düşmüş bir melek olan Abaddon'ı kontrol edecek, fahişelerden, seri katillerden, kirli politikacılardan yardım alıp iblislere ve Mahşer'in 4 Atlısı'na karşı savaşacaktık. DC'nin ünlü yazarlarından Simon Bisley, The Matrix'in aksiyon sahnelerini tasarlayan Smashcut Action Team gibi isimlerle çalışıyorlardı hatta. Proje bayağı bir büyüktü yani. Ama 3DO birdenbire iflas edince sahibi olduğu markalar birer birer başka firmalara satılmış olmasına rağmen kimse Four Horsemen of the Apocalypse gibi büyük bir yükün altına girmek istemedi. Sonradan birkaç cılız hayata döndürme çabası oldu aslında ama proje maalesef nihayetinde yitti gitti. **-Ömer**

emekli sandığı

LES EDGAR

Kiminin Duası, Kiminin Parası



Bu ay nispeten sıkıcı birinden bahsedeceğim. Les Edgar, geliştirici yönünden çok finansal yöneticilik tarafı ağır basan biri çünkü.

Yakın dostu Peter Molyneux'yle beraber önce Taurus adında bir yazılım şirketi kurdular, 1987'de Druid 2 isimli Commodore 64 oyununu Amiga'ya uyarlama işini almalarıyla oyun sektörüne yönelmeye karar verip şirketin adını Bullfrog olarak değiştirdiler. Edgar, Bullfrog'u ve Molyneux'yü efsane haline getirecek Populous'ta tasarımcı olarak aktif rol aldı. Ama bundan sonraki oyunların geliştirilmesinde direkt olarak rol almak yerine işin yönetim kısmında yer almayı tercih etti.

EA 1995'te Bullfrog'u satın aldı ve Molnyneux 1997'de Dungen Keeper'ı da yaptıktan sonra ayrılıp Lionhead Studios'u kurdu. Edgar ise EA'de kalmayı tercih etti ve EA'in yönetim tarafında 4 yıl kadar aktif rol aldı. Sonra yavaş yavaş kendini geri çekip kazandığı milyoncukların keyfini sürdü. Ama son zamanlarda farklı projelere kişisel yatırımlar yapmaya başladı. Mesela efsanevi otomobil üreticisi TVR'yi satın aldığını söylesem şaşırır mıydınız? Edgar'ın sayesinde TVR sağlam bir geri dönüş yapmayı planlıyor.

Oyun dünyasından da tamamen kopmadı. Mesela enteresan bir olaya imza atıp, Kickstarter'da Carmageddon: Reincarnation projeleri için 625.000 dolar toplayan Stainless Games'e çıkardı cebinden 3.5 milyon dolar yatırdı. Artık kendilerinden aşmış bir Carmageddon bekliyoruz, kusurumuza bakmasınlar.

Birkaç ay önce verdiği röportajda "çok da uzak olmayan bir gelecekte, büyük çaplı bir oyunun geliştirme aşamasında yer alacağıma dair hislerim kuvvetli" diyor. İsmini daha çok duymayı isteriz tabii. **-Ömer**





Populous
Les Edgar en gurur duyduğu iş olarak halen Populous'u söylemekte. Peter Molyneux'un liderliğinde geliştirilen oyun "tanrıcılık" türünün öncüsüdür ve her zaman yapılmış en iyi, en ilham verici oyunlardan biri olarak anılır. Devam oyunları da gayet iyidir ayrıca.

TVR
1947'de kurulan İngiliz merkezli, spor otomobil üreticisi. Yıllardır finansal sıkıntı içindeydi ve 2006'dan beri yeni araç üretmiyordu. 2012'de de firmanın sonu geldi. Led Edgar firmadan kalanları 2013'te satın aldı ve 2015'te bir geri dönüş yapmayı planlıyor.

RETRO CİCİLER

Hama Boncukları

Bu ay cicilerimizi kendimiz yapıyoruz.

Sırf nerd kanımız kaynıyor diye retro cicilere gereğinden fazla para vermeye yahut yurt dışından sipariş edip beklemeye ve yine gereğinden fazla para vermeye artık bir son vermenin zamanı geldi. Tuzu kuru retrocuları tenzih ederim fakat kendi cicini kendin yapmak çok daha keyiflidir. Ve etrafınızdaki insanlar tarafından daha fazla ilgi ile karşılanır. Hatta bu bahsedeceğim Hama boncukları ile yapılan ürünlerden para kazanan insanlar bile tanıyorum.

Hama aslında ufak yaştaki çocuklar için üretilmiş rengarenk ufak boncuklardan oluşan, onların el yeteneklerini ve hayal gücünü geliştirme amaçlı üretilen bir oyuncaktan başka bir şey değil. Fakat retro hastası büyükler tarafından takı, magnet, anahtarlık ve süs eşyası gibi kullanım şekilleri de geliştirilmiş durumda. Retroculara hitap etme nedeni boncukların birleştiğinde 8-bit grafik havasına bürünmesi. Bunu zaten görsellerden anlayabilirsiniz. Özellikle Mario, Space Invaders, Pac-Man karakterlerini ve yeteneğinizi geliştirdiğiniz takdirde bütün oyun ve popüler kültür öğelerini Hama boncuklar ile üretip retrolaştırmanız mümkün.



Hama boncuklara en kolay IKEA mağazalarından ulaşabilirsiniz. Büyük bir kutu içerisinde satılıyorlar fakat bu işe gönül vermeyi düşünüyorsanız 2-3 kutu almanızı da önerebilirim. Setin içinden çıkan şablon tahtaları üzerine boncukları yerleştirerek istediğiniz şekli üretmeniz mümkün. Daha sonra şeklin üstüne yağlı ve yanmayan kâğıt koyup bir kaç dakika ütülüyor, boncukların hafifçe yanarak birleşmesinin ardından şablondan çıkartıyorsunuz. Ve işte ciciniz hazır. Dilerseniz kafanızdan dilerseniz ise daha önceden bir kâğıda şablonu çizip üzerinden giderek bunu yapabilirsiniz. Yaptıkça bağımlılık yapıyor ve özellikle internette gördüğünüz ürünleri üretmek için büyük bir hırs yapmaya başlıyorsunuz. Anahtarlık, magnet, küpe vb. takılar yapabilir, sevdiklerinize hediye edebilir, retrocuların aklını alabilirsiniz. **-Pozan**





EN GARİP SEBEPLERLE YASAKLANAN OYUNLAR

Malumunuz sansür kavramı uzun süredir gündemimizin en temel öğelerinden biri. Merak etmeyin, oyun dünyası da sansür kavramından az çekmedi. Kaldı ki Carmageddon, Postal gibi oyunlardan aşina olduğumuz bu sansür olayı, zaman içerisinde kapsamını sadece vahşet ve cinsellikle sınırlı tutmayıp inanamayacağınız sebeplerle pek çok oyunun da başını yaktı. Nasıl mı?

Mesela **Football Manager 2005**. Kendinizi zorlasanız sansür için bir sebep bulamayacağınız bu oyun ilk çıktığı zaman Çin'de yasaklanmıştı. Çünkü oyunun özerk yönetimler olan Tayvan ve Tibet'i bağımsız ülkeler olarak göstermesini Çinliler milli egemenliklerine karşı bir saygısızlık ve tehdit olarak algıladı. Bölücü bir



terör hareketi olarak algılanmak FM yapımcılarının aklına gelebilecek en son şeydi herhalde.

EA Sports'un **MMA** isimli kafes dövüşü oyunuysa Danimarka sınırlarından içeri giremedi. Zira Danimarka'da alkol kapsamında sayılan enerji içeceklerinin reklamını yapmak yasaktı ve oyunun sponsorları da olduğu gibi enerji içeceği firmalarından ibaretti. Bunun sonucunda da EA firması sponsorlarını kaybetmektense Danimarkalı oyuncuları kaybetmeyi tercih ederek oyunu o bölgede satışa sunmadılar. Hepsi de Danimarka yasalarına duydukları saygıdan kaynaklanıyordu tabii (yersen). Çok tatlılar ya.

Tabi olaya bambaşka açılardan bakanlar da var. **Pokémon** kartlarını "Müslüman çocukları Yahudiliğe ve kumara özendirme politikası" olarak nitelendiren Suudi Arabistan gibi mesela. Kartların üzerindeki altı köşeli yıldız gibi şekillerden bu sonucu çıkaran hükümet oyunu yasaklasa da sansür konusunda Kuveyt'e ve pek çok Ortadoğu ülkesine rakip olamadı. Çünkü adında "tanrı" kelimesi geçtiği için **God of War** ve **Injustice: Gods Among Us** gibi oyunlar buralarda olduğu gibi yasaklandılar. "Tanrılar Aramızda" ne demek? Tövbe yareppim, dinimiz âmin!

Ama bana sorarsanız en güzelini de içinde en ufak bir şiddet emaresi içiren bütün oyunları



tümden yasaklayarak Venezüella yaptı. Adamların en azından kafası rahat artık. Dünyanın en yüksek cinayet oranlarından birine sahip bir ülke çözüm olarak başka ne yapacaktı ki? Burada da zamanında Pokémon yasaklanmış olsa Pikachu diye camdan atlayan çocuk da olmazdı. Hep marjinal kesimlerin oyunları bunlar işte. -**Emre**



oradaydım

KENDİNİ YORGUN HİSSEDİYORSUN...

[Persona 3 - Oyunun Sonu]

Sabahları arkadaşlarınla birlikte okula gidiyor, ufak tefek şeyler hakkında konuşuyor, derslere giriyordun. Yani günler olağan bir şekilde geçip gidiyordu. Tek tuhaflık senin ve arkadaşlarının bazı şeyleri hatırlayamamasıydı.

Bir de kendini normalden daha yorgun hissediyor, akşamları erkenden yatıyordun, o kadar.

Mezuniyet günü, ara sıra seni ve arkadaş grubunu izlerken gördüğün sarı saçlı kız seni okulun terasına davet etti. Verilen bir sözden bahsediyordu. Anlamadın, ama yine de gitmeye karar verdin.

Okulda mezuniyet töreni başlamıştı. Verilen sözün gücü o an, insanüstü bazı güçlerin önüne geçmeyi başardı ve eskiden SEES takımında olan herkes son bir yılda yaşadığı her şeyi hatırladı. Düzen içinde devam etmekte olan töreni hemen o anda terk ettiler. Mezuniyet günü okul terasında toplanacaklardı. Söz vermişlerdi.

Bu sırada sen başını Aegis'in dizlerine koymuş terasta dinleniyordun. Sen de hatırlamıştın.

Ve üzerinde sebepsiz bir yorgunluk vardı.

Aegis hayatının en zor ve en güzel sözlerini söylüyordu. Yaşamanın ne demek olduğunu ona öğrettiğin için, hayatına anlam kazandırdığın için sana teşekkür ediyordu. Hayatında daha içten bir teşekkür duymamıştın.

Bu sırada sıcak bahar güneşi bedenini ısıtıyordu. Göz kapakların iyice ağırlaşmaya başlamıştı.

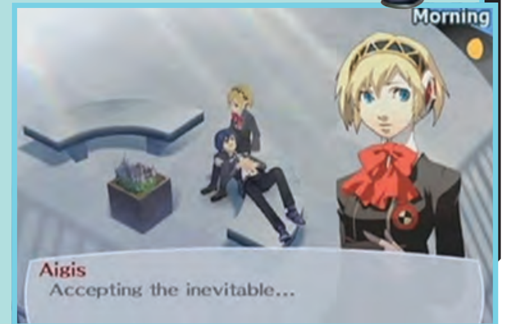
"Her şey için teşekkürler. Lütfen artık biraz dinlen. Ben senin yanında kalacağım."

Diğer arkadaşlarının yaklaşan seslerini duyabiliyordun.

"Biraz sonra bütün arkadaşların burada, yanında olacak... Endişelenme... Ben her zaman senin yanında olacağım... Seni koruyacağım..."

Ve bu huzur veren sözler eşliğinde gözlerin kapandı. **-Ömer**





Oyungezer

SAYI: 77 - 2014/03

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Emir Cerrahoğlu, emir@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Hazal Çamur, Onur Kaya, Şahap Civelek

Görsel Yönetmen
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Kerem Bilek, kerem@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Eren Eryürekli
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 1 Mart 2014

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.